TRON 2.0



№ 10(77)'2003

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА



ПОСТЕР
Savage
Демиурги 2

Космические рейнджеры 2
Теперь еще и RTS

Unreal Tournament 2004
Спортивный снаряд

The Movies
Камера!

Halo: Combat Evolved
И двух лет не прошло

Republic the Revolution
Бархатная революция

Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
Если отделить зерна от багов

Savage: The Battle for Newerth
Девочка справа - оттуда

Homeworld 2
Все дороги ведут к дому

Command and Conquer Generals: Zero Hour
Что осталось от Westwood

Дорога на Хон-Ка-Ду
RTS, в которой все юниты - паровозы

Демиурги 2
Наконец-то размер декольте главной героини RPG зависит от ее уровня

HITS!

WarCraft 3: The Frozen Trone
Руководство по многопользовательской игре

Операция Silent Storm
Обойма советов

THE LORD OF THE RINGS



ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

сколько стоит движок?



The Battle for Middle-Earth
Middle-Earth Online



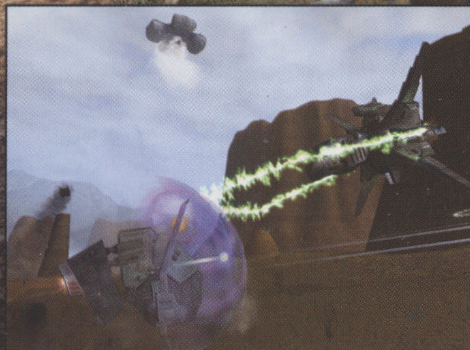
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №10 (77)'2003 The Movies, UT2004, Greyhawk, Republic, Homeworld 2, Savage, Halo, TRON 2.0, Warcraft 3 мультиплеер

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

МЕХАНОИДЫ

- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них





1С® ФИРМА «1С»

Copyright © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.
Copyright © 2003 SkyRiver Studios. Все права защищены.

SKYRIVER STUDIOS

Всем привет!



Когда-то в прошлом веке я купил свой первый полноценный персональный компьютер на базе процессора Intel DX2-66. С винчестером 340 Mb и оперативкой в 32 метра. Обошелся он мне в страшную зеленую сумму. Из цен на комплектующие я запомнил только то, что винты были тогда "доллар за мегабайт", да еще двухскоростной CD ROM стоил ровно двести долларов. Сейчас за такие деньги можно новый компьютер приобрести с не самой слабой начинкой, без монитора, правда. А тогда я еще и прикупил по случаю во вполне легальной точке в "Доме Книги" на Калининском проспекте (Новый Арбат теперь, если кто не помнит) диск со 150 играми "всего" за 150 долларов. Помню, я еще был очень доволен. Ведь всего по доллару за игру, и я понятия тогда не имел, что покупаю пиратскую продукцию. Он до сих пор где-то у меня валяется, хотя пароль к нему я давно потерял. Да, тогда пираты паролили свои диски, чтобы их не спиратили другие пираты. Такие были времена. И все же я ни разу не пожалел о том, что купил CD привод и этот диск. Потому что на меня просто обрушился поток информации. Дискеты стали атавизмом.

Нечто подобное можно наблюдать и в наше время, только речь идет о DVD-приводах. И сегодня наступил момент, когда пришло время агитировать. Два наши CD-компакта скоро просто не смогут вместить того, что мы хотели бы на них видеть. По банальной причине, объем в полтора гигабайта с каждым месяцем становится все смешнее и смешнее. Патчи в 100-200 мегабайт уже никого не удивляют. Вышедшая в сентябре демо-версия KnightShift потянула на 464 Mb, тот самый знаменитый ролик Half-Life 2 с E3 первоначально весил свыше 500 "метров". Пользуясь случаем, спешу покаяться - да, ужали вполовину, а что нам оставалось делать? И есть все основания полагать что уже в самые ближайшие времена ситуация усугубится. Сами знаете, на ассемблере игры сейчас не пишут. Кстати, в этом номере рекомендую почитать большой материал Александра Ланды, посвященный популярным игровым движкам.

Но вернемся к теме DVD: стоимость приводов сейчас упала до вполне приемлемой величины. На том же торговом портале www.abc.ru можно обнаружить не один десяток DVD ROM в ценовом диапазоне от 30 до 40 долларов. Пора, покупайте, почувствуйте разницу. И не только из-за того, что вы сможете пользоваться нашими DVD. Вскоре вы перестанете смотреть видеомагнитофоны, ведь множество совершенно легальных фильмов сейчас можно приобрести в пределах 300 рублей. Одна из полезнейших фишек DVD - возможность изучения языков, благо большинство иностранных лент содержат оригинальные звуковые дорожки и соответствующие субтитры. Да и выпуск игр на DVD скоро станет дешевле, чем на CD. Стоимость носителей постоянно снижается, а издателям проще и дешевле записать один диск и поместить его в DVD-бокс, чем тиражировать несколько компактов и возиться с картонной коробкой.

Иногда в ваших письмах встречаются упреки, что, мол, мы недокладываем содержимого на DVD, который при заявленной емкости 4.7 гигабайта заполнен всего на 2 Гб. Позвольте вас заверить, мы боремся за каждый мегабайт. Объем 2 Гб сообщают операционные системы, разработанные до эры DVD. Например, Windows 98. Если сомнения все же гложут - просто скопируйте содержимое DVD на жесткий диск и проверьте. Сумма не соврет.

И пару слов о подписке. Журнал стабильно появляется в продаже в пятнадцатых числах. Подписчикам он отправляется на несколько дней раньше. Стоимость его по редакционной подписке процентов на тридцать-сорок ниже, чем на лотках. Тем более, если вы живете не в Москве. Перевозка тоже денег стоит, и оплачиваете ее вы. А в случае редакционной подписки почтовые расходы берет на себя редакция. Подарочный диск - тоже приятная мелочь. Да и номер случайно не пропустите, если замотаетесь в момент его выхода. Судя по вашим звонкам - ситуация вполне обычная. Торговля заказывает меньше журналов, чем требует рынок. В частности, это касается журналов с DVD, которые все еще не стали привычным атрибутом. Поэтому, если читаете нас регулярно, лучше подпишитесь.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА № 77 Октябрь 2003 г.

Учредители
Али Даутов
Татьяна Журавская

Главный редактор
Игорь Бойко

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Андрей Щур

Редактор раздела Strategy
Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure
Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей
Алексей Ратушкин

Работа с CD и DVD
Юрий Пашолок

Корректор
Алена Лукаш

Арт-директор
Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка
Сергей Самоварщиков

Коммерческие директора
Али Даутов
Сергей Журавский

Художники
Александр Еремин
Даниил Кузьмичев

Ведущий раздела Cheats
Юрий Катков

Senior Editor, Representative in the USA
Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Обложка:
Savage: The Battle for Newerth

Подписной индекс:
38888, 29666 (объединенный каталог)

Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.
Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации
ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas", пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

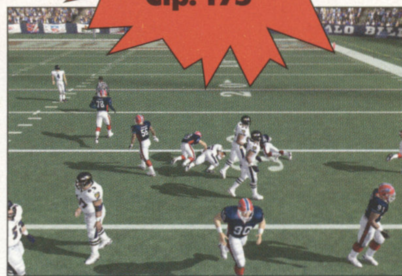
Тираж **65.000** экз.

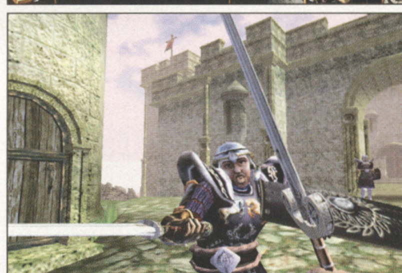
Цена свободная.

ООО "**Навигатор Паблишинг**", 2003 г.

Подписка!!! Стр. 175

КОНКУРС - стр. 4








Список игр в номере:

Список рекламы в номере

Copyright © 2003 Nokia. Все права защищены. Nokia и N-Gage являются товарными знаками Nokia Corporation. Товар сертифицирован.

Здесь
я молил о помощи.

Беспроводная игровая консоль для совместной игры
Игры от известных производителей
Поддерживает 3D-графику
Bluetooth
MP3-проигрыватель и FM-радио
Трехдиапазонный мобильный телефон

n-gage.com



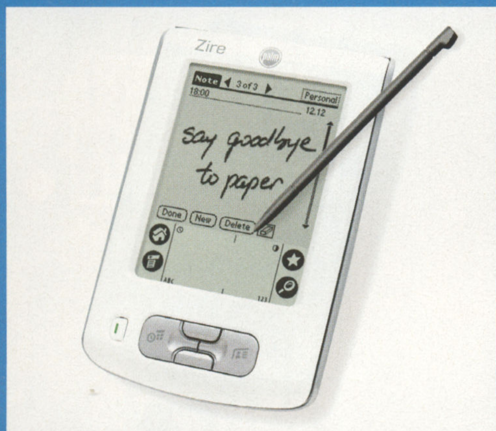
N·GAGE
NOKIA

кто угодно
где угодно

Конкурс: ОЙ, ЧТО ЭТО!?

Игра в очередной раз заставила тебя свалиться с приступом смеха? Тогда тебе стоит поучаствовать в нашем конкурсе!

Самый-самый смешной скриншот получит самый-самый приз: микрокомпьютер Palm Zire, предоставленный компанией RRC Focus Distribution.



Просто самые смешные скриншоты могут рассчитывать на призы поощрительные. Работы присылать до 15 ноября по адресу: 123182, Москва-182, а/я 2, или на e-mail: navigat@aha.ru, с пометкой "Ой, что это!?".

Солдаты в Silent Storm излишне нежно относятся друг к другу, а у Лары Крофт глаза на затылке? Так чего ты медлишь? Делай скриншот и присылай нам.



Не забывайте указывать свою фамилию, имя, контактный телефон и обратный адрес. Сохраняйте картинки в формате .jpg с качеством 100% (ок. пусть будет 80%, но не меньше).

Открытое письмо ко всем участникам конкурса "Они уже здесь!"

Мы продлеваем прием работ на конкурс "Они уже здесь!" еще на месяц (до 15 ноября). И не из-за того, что конкурс не пользуется популярностью. Вовсе нет. Совсем даже напротив.

У меня в ящике лежат десять тысяч качественных фотографий "Сталкера", двадцать тысяч Fallout`ов, около двенадцати сотен Сайлент Хиллов и ни одного будуара Лары Крофт!

И главное, все эти фотографии - очень веселые, интересные и жизнерадостные. На них такие очаровательные ржавые железяки, облезлые крыши и полуразрушенные трубы. На всех.

В моих беспокойных снах я видел такой конкурс...

Искренне ваш,
Константин Подстрешный

Итоги конкурса "Наушники к Бою"

Было много хороших ответов, некоторые даже правильные.

Больше всего трудностей вызывала первая композиция. Игра, в которой она звучит, вышла уже приличное время назад, но все равно любой, кто видел заставочный ролик из StarCraft: Brood War, обязан помнить эту музыку. Именно под ее завершающие аккорды стая зерлингов сожрала парочку морпехов. Называли Age of Empires, Heroes of Might and Magic, Alpha Centauri - чувствовали, что из стратегии музыка, а обосновать не могли.

Ну a Silent Hill и Runaway, разумеется, узнали все.

Список композиций был следующий:

1. StarCraft: Brood War
2. Silent Hill 2
3. Runaway: A Road Adventure
4. Duke Nukem 3D
5. Mafia: The City of Lost Heaven
6. DOOM

Приз (DVD-ROM Pioneer) получает Иван Рожнев, который совершенно правильно указал все названия треков, игры, откуда они были взяты (а также написавших их композиторов).

Поощрительные призы поделили:
Вадим Пименов и Александр Колесников.

Также нам бы хотелось, чтобы некто Chaos из Новосибирска получил хоть какой-нибудь приз. Ведь он придумал такие замечательные композиции как: "Оперный сон: Расстрел дирижера", "Duke Nukem 3D: По крайней мере, по началу... " и "Петька и Степан Разин топят Василь Иваныча или новые приключения Шурика". Только не указал он ни имени своего настоящего, ни фамилии. Хаосов вокруг много, кому приз-то давать?

Блицкриг месяца

Совершил Дмитрий Матвеевский. В рекордно короткие сроки ему удалось захватить в нашей редакции модем 56 K. Robotics.



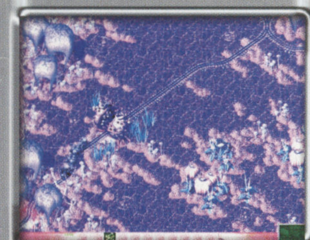
Создатель лучшей "Блицкриг-карты" с завоеванным призом

Н

Такого вы еще не видели!

Дорога на Хон-Ка-Ду






Яркий безумный мир далекой планеты. Солнечные луга, таинственные леса, мрачные болота, ветреные пустыни, грохочущие вулканы. Цивилизация паровых роботов на пике своего развития. Междоусобные войны сотрясают планету. Стальные громадины несутся по железным дорогам, чтобы умереть в битве с себе подобными. В смертельной схватке сойдутся бронепоезда, и победит сильнейший. Поезда перемещаются только по рельсам, а значит, ваша задача усложнится вдвойне. Но разрушение не есть цель. В конце нелегкого пути вы доберетесь до Хон-Ка-Ду. Что это? Это и предстоит выяснить. На вашем пути встанут враждебные поезда, роботы, пушки, пираты и злобные мухи, а также Сцилла и Харибда. Но и это не все. Сама природа будет мешать вашему продвижению, ставя перед вами вулканы, поливая водой и засыпая снегом, нанося урон метеоритным дождем и молниями. Ничто не в силах остановить бронепоезд, идущий на Хон-Ка-Ду!

Особенности игры:

- 20 тщательно продуманных миссий;
- Шесть различных ландшафтов: Луга, Лес, Болото, Пустыня, Вулкан, Лёд;
- Большое количество разнообразных природных явлений, влияющих на игровой процесс;
- Множество дружественных, враждебных и нейтральных юнитов;
- Всевозможное оружие, которым экипированы подконтрольные вам и враждебные юниты;
- Отличная графика, живая анимация;

cafemax
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ



Информационный спонсор

GROMADA

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru

Новости

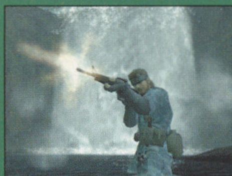
Horse With No Name
Андрей ИВАНОВ
Андрей ЕГОРОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН
Алексей РАТУШКИН
Дмитрий ПРОСЬКО

Metal Gear Solid 3 - последний

Хидео Кодзима сказал Солиду Снейку баста



Знаменитый японский игровой дизайнер Хидео Кодзима недавно сделал заявление, что его многообещающий проект Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игра появится и на PC, только значительно позже приставочной версии) станет последним эпизодом знаменитого сериала, над которым он будет работать. По словам Хидео, после этого он не намерен возвращаться к теме приключений Солид Снейка, так как данная идея фактически исчерпала свой ресурс. Что ж, ждем от мастера воплощения свежих идей в его новых проектах. – В.Ч.





Хидео Кодзима - единственный человек в мире, который не любит Metal Gear

Куда же вы, мамонты?

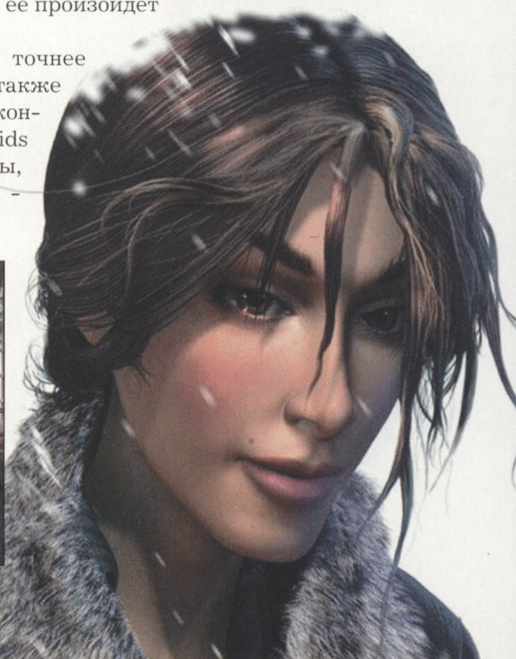
Вы не увидите вторую "Сибирь" до весны



С выходом великолепнейшей Syberia, квесты и мамонтов стало связывать не только то, что оба эти вида одинаково редки в наше время. В то время как истосковавшиеся по "мохнатым слоникам" любители квестов ожидали выхода продолжения приключений парочки искателей древних животных, компания Microids показала всем кукиш. Несмотря на то, что PC-версия будет готова, как это и планировалось, в четвертом квартале этого года, релиз ее произойдет только весной 2004 года.

Виноваты в этом приставки. А точнее PlayStation 2 и Xbox, на которых также должна появится Syberia 2. После окончания работы над PC-версией Microids бросит все силы на портирование игры, чтобы все увидели ее одновременно. - А.И.





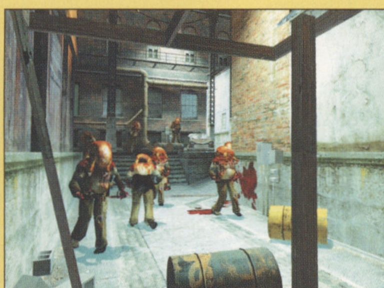
Half-Life 2 - рекордсмен по новостям



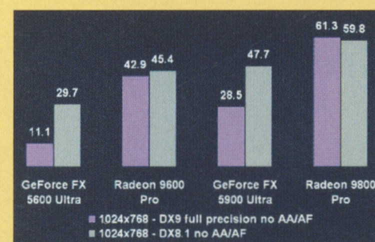
Half-Life 2 + DirectX 9 = провал NVIDIA?

Разработчик самой ожидаемой игры этого года Half-Life 2, Valve Software, опубликовала результаты тестов новейших видеокарт от ATI и NVIDIA. Результат для последней оказался, мягко говоря, плачевным.

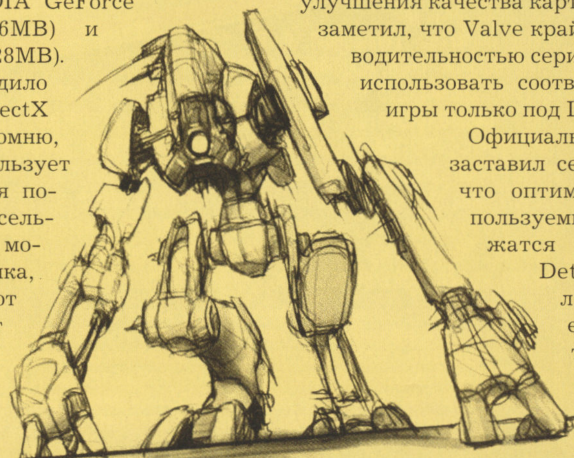
В качестве "подопытной" использовалась система на базе Pentium 4 2,8 ГГц (FSB 800 МГц), одним гигабайтом оперативной памяти и с драйверами Detonator 45.23 и Catalyst 3.6. На этот PC устанавливались карты NVIDIA GeForce FX5600 Ultra (128MB), ATI Radeon 9600 Pro (128MB), NVIDIA GeForce FX5900 Ultra (256MB) и Radeon 9800 Pro (128MB). Тестирование проходило в двух режимах - DirectX 8.1 и DirectX 9. Напомню, что игра вовсю использует новую фичу, которая появилась в DX 9 - пиксельные шейдеры. Как вы можете видеть из графика, самая мощная карта от NVIDIA проигрывает аналогичной от ATI, причем в режиме DX 9 отставание составило более 40%.



И все бы ничего, но кроме такого проигрыша продукция NVIDIA еще и удостоилась крайне нелестного отзыва от Гейба Невела. По его словам, за GeForce'ами были замечены случаи удаления драйверами некоторых эффектов (например, тумана); также были зафиксированы попытки драйверов делать скриншоты с фальсификацией их в сторону улучшения качества картинки и т.п. После чего он заметил, что Valve крайне разочарована производительностью серии NV3x, и рекомендовал использовать соответствующие карты для игры только под DirectX 8.1.

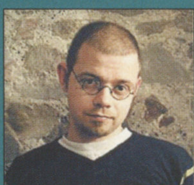


Официальный ответ от NVIDIA не заставил себя ждать. И гласил он, что оптимизации шейдеров, используемых в Half-Life 2, содержатся в новых драйверах Detonator 50, предоставленных обозревателям еще восьмого сентября, а тестирование на любых предыдущих версиях - некорректно.
- А.И.



Признание заслуг создателя Лары Крофт

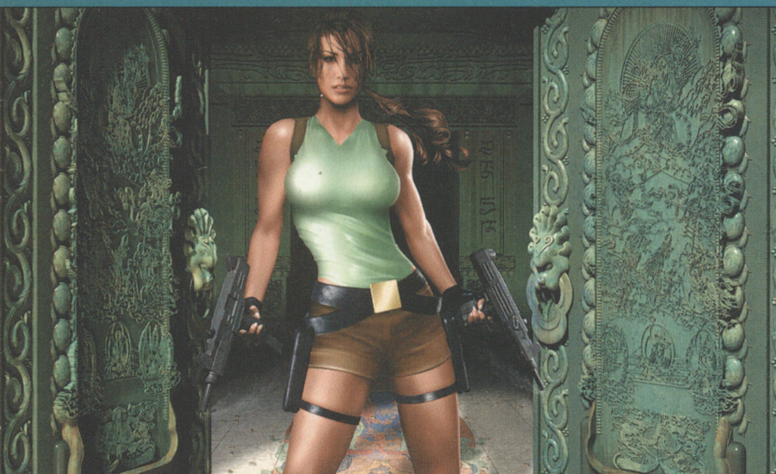
Всего-то семь лет прошло


Тоби Гард, кажется он до сих пор подсчитывает, сколько бы получил, если остался в Core

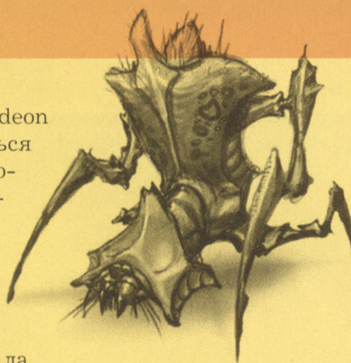
Ассоциация Entertainment Leisure Software Publishers' Association (ELSPA) решила создать свой Hall of Fame (Зал Славы), в который будут попадать лидеры британской игровой индустрии. Первым клиентом было решено избрать создателя образа Лары Крофт - Тоби Гарда.

С момент релиза в 1996 году первой игрушки с Ларисой в главной роли было продано 28 миллионов игр сериала Tomb Raider, который является самым успешным игровым франчайзингом для PlayStation. Ларе принадлежат и лавры самого знаменитого игрового персонажа в Европе. Tomb Raider - одна из самых успешных статей британского экспорта.

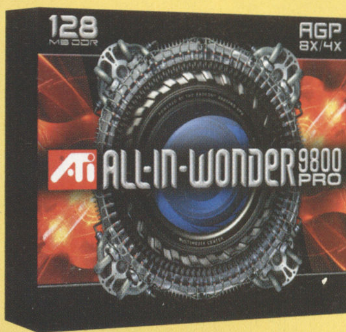
По иронии судьбы самому Тоби так и не пришлось откушать от того пирога, тесто для которого он так удачно замесил. В середине 90-х, будучи аниматором Core Design, он придумал Лару Крофт и предложил идею самой игры, которая была издана Eidos Interactive. Тоби ушел из Core Design спустя всего три месяца после релиза Tomb Raider. В результате ему ничего не перепало из подбирающейся к миллиарду долларов суммы, вырученной от продажи игр с придуманной им героиней. Впрочем, Тоби не суетится по этому поводу и никогда не высказывал никаких протестов или обид публично. - HWNN



Железо для полураспада



Все новые карты ATI Radeon 9800XT будут комплектоваться Half-Life 2. Неплохое предложение для фанатов игры, которым все равно предстоит апгредить железо в связи с ее выходом. А там и Doom 3 появится, графический аппетит которого тоже впечатляет. Похоже, ATI одержала очередную победу над NVIDIA. Тем более, что появилась информация (которую подтвердил Гэйб Ньювелл из Valve) о том, что у последних продуктов NVIDIA семейства NV3x имеются проблемы, связанные с пиксельными шейдерами. Если последние используются в программе, то карты начинают сильно подтормаживать. Эту информацию также подтвердил Джон Кармак, который столкнулся с этим фактом во время разработки DOOM 3. - HWNN



Акелла





pc cdrom

Проект «Космофлот» - продолжение лучшего космического симулятора прошлых лет. Теперь перед вами новая игра. Отправьтесь в странствия по галактикам, займитесь перевозкой грузов, зарабатывайте деньги, изучайте инопланетные артефакты, улучшайте свой корабль, освойте планеты и, конечно же, смело встречайте врага в просторах космоса...





- Новый графический движок - красивейшая трехмерная графика!
- Возможность отдавать приказы каждому отдельно взятому члену экипажа, который в свою очередь получает опыт и повышает свои умения;
- Надоело летать? Почувствуйте себя в шкуре пехотинца, как в настоящем 3D шутере, отправившись участвовать в штурме вражеской планеты!

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "DreamCatcher", © 2003 "3000 AD"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Один человек убит, Второй тяжело ранен

Обвиняется Grand Theft Auto

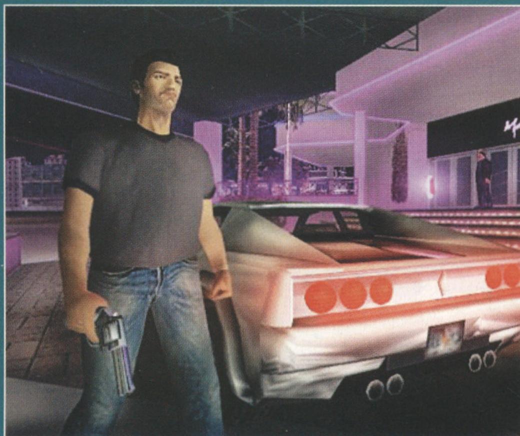


Двадцать пятого июня двум американским подросткам стало скучно. Тогда они решили сыграть в свою любимую компьютерную игру - Grand Theft Auto. Уильям (16 лет) и Джошуа Букнер (14 лет) открыли огонь из винтовки калибра .22 (7.62 мм) по машинам на автостраде Interstate 40 в штате Теннеси. Аарон Хемел, сорока пяти лет, по иронии судьбы – специалист по работе с трудными подростками, погиб на месте, одна женщина получила серьезные ранения в живот. Семья убитого мужчины подала в суд на издателя Grand Theft Auto компанию Take-Two Interactive, считая что последняя виновна в его смерти.

Это не первый случай, когда видеоигры обвиняются во всех смертных грехах. Начало было положено после случившейся несколько лет назад стрельбы в школе Литлтона, когда родители нескольких жертв поспешили обвинить в трагедии несколько игровых компаний, в том числе - id Software, разработчика Doom, и Nintendo, создателя кровавого монстра Mario и не менее кровожадных покемонов...

Да и Grand Theft Auto можно уже считать рецидивистом после кампании общественного негодования, сдирижированной неутомимым публицистом Максом Клиффордом, который обвинил игру в пагубном влиянии на две группы подростков, промышлявших угоном автомобилей и убийствами в Калифорнии.

Впрочем, из-за спешки при выдвижении обвинений против богатой медиа-компании остались незамеченными некоторые важные моменты.



Для начала, игры Grand Theft Auto обладают рейтингом M (Mature, "для взрослых") в США. И хотя такие игры не запрещено продавать подросткам (кстати, соответствующий закон совсем недавно не набрал нужного количества голосов в сенате штата Вашингтон), подразумевается, что их родители должны контролировать, какого рода программы установлены на компьютерах или приставках.

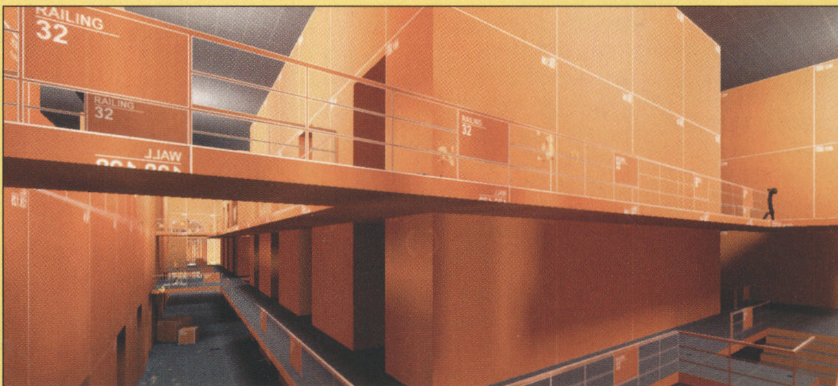
В нашем случае этого явно не произошло. Более того, родители этих двух идиотов даже не позаботились о том, чтобы они не смогли получить доступ к полностью заряженному ружью. Почему-то никто даже не задался вопросом о самой возможности такого доступа - этот щекотливый момент носит в штатах скорее политическую окраску. Зато обвинять игровую индустрию стало просто признаком хорошего тона.

Не завидую я Пажитнову. Следуя логике американцев, скоро ему придется отвечать в суде по всем случаям швыряния кирпичей с моста на проезжающие внизу машины. - HWNN

Три соуса для Half-Life 2

Не исключено, что издание Half-Life 2 будет проведено в трех версиях - сообщил босс Valve Гейб Ньювелл в письме, выложенном на форуме HalfLife2.net.

Первый, наиболее дешевый вариант, будет содержать клиент, пригодный исключительно для синглової игры. Второй будет способен поддержать мультиплеер и позволит играть в моды. И третья, коллекционная, версия будет наиболее полной, плюс к ней будет прилагаться некий внушительный бонус.



Ньювелл также поведал о возможности ежемесячной подписки стоимостью $9.99, которая, по его словам, позволит разработчикам сотворить море дополнительного контента, в том числе - адд-оны и моды (например, Team Fortress 2).

В общем, игрокам предстоит определиться. Если они покупают продукт в боксе, то за все дополнительные фишки им придется выкладывать деньги по-новой. Если же речь идет о подписке, то адд-оны и новый контент будут поступать к ним со Steam-серверов.

Гейб Ньювелл также сообщил, что издающая HL2 в штатах Sierra "не прыгала от восторга", когда узнала о планах Valve проработать возможность поставки клиентам контента с помощью Steam-серверов (позволяющих бесплатно играть в игры семейства Half-Life).

В то же время, Valve окончательно еще ничего не решила.

Ньювелл высказался по этому поводу следующим образом: "Мы все еще чешем наши репы в поисках лучшего варианта. Нам поступали предложения продавать простейший вариант (только сингл) через Steam, на что я сказал:

Nival и 1С

Разрабатывают четыре новых проекта

Компания Nival Interactive и фирма "1С" созвали прессу, конкурентов и друзей отметить релиз сразу двух продуктов - "Операции Silent Storm" и "Демиургов II". Мероприятие прошло в более чем теплой и дружественной обстановке, которую даже не подпортила хромающая техническая сторона мероприятия, не позволившая в полной мере получить удовольствие от презентации. Сначала техническая сторона просто отказалась запускаться (уж не происки ли это конкурента Microsoft?), а потом все же запустилась, однако без звука. Но это мелочи.

Девушки предложили Игорю Бойко поиграть в панцеркляйн. Игорь Бойко выиграл



Half-Life 2
Other products by Sierra

Choose: See Other Options 



Price: $49.99

Availability: This item will be released on October 30, 2003. You may order it now and we will ship it to you when it arrives.

This item ships for FREE with Super Saver Shipping. See details.

На "Амазоне" все еще нет конкретной информации по продаже игры

"... ну да, все верно, для тех трех человек во всем мире, у который есть широкополосный доступ к Сети, которые достаточно опытны в плане приобретения программ через интернет, и которым не нужны моды и мультиплеер". Другие говорят, что "... вариант с подпиской хорош, но ведь бокс и мануал настолько кульные, так не могли бы вы их выслать по почте?".

Едва ли Sierra поддержит идею безбоксовой продажи продукта. - HWNN

Half-Life 2 отложен



Только законченные оптимисты не сомневались в том, что игра, объявленная авансом мега хитом, выйдет в свет своевременно. В своем письме сайту ShackNews Даг Ломбарди (Doug Lombardi) из Valve Software написал следующее: "Объявленная ранее дата релиза сдвинута. Мы постараемся выпустить игру к рождественским праздникам, но пока не готовы объявить дату появления ее в магазинах. Более подробная информация будет доступна, как только у нас будет конкретная дата". - А.И.

Главное - Сергей Орловский сообщил, что в разработке уже находятся целых четыре новых игровых продукта, которые можно отнести к играм Nival'a аж третьего поколения. На продвинутых движках и с использованием огромного опыта, почерпнутого в ходе последних разработок. На все наводящие и провокационные вопросы уточняющих ответов получить не удалось. Правда, чуть позже Юрий Мирошников из "1С" сообщил присутствующим, что у компании в планах на следующий год появилось издание сразу четырех не менее таинственных проектов... В общем, никто так и не раскололся. Зато пообещали, что скоро всех нас начнут удивлять и радовать.

Тем временем собравшийся народ пил и закусывал, пил и закусывал. Угощение было знатное, а скатерти работали в режиме самобранок. Не успевала пища исчезнуть, как вдруг появлялась вновь. "И было много выпито вина за праздничным столом..." И пива тоже. Гостей развлекали прекрасные и таинственные незнакомки, чьи одеяния говорили о том, что эти "жжж..." здесь неспроста. И действительно, в ходе общения с красавицами и спортсменками, плавно переходившего в выполнение специальных заданий, нам удалось разжиться разной приятной атрибутикой "Демиургов" и Silent Storm.

А еще громко играла музыка и было просто весело оттого, что вокруг так много хороших людей. Среди них оказался Шон Линг, и мы не упустили случая задать ему пару вопросов. Но об этом - в другой новости. - HWNN

Наш фотограф очень точно передал атмосферу этого вечера



Акелла

KNIGHT SHIFT

Рыцари за работой





pc cdrom

Благородный рыцарь возвращается из другого измерения, чтобы спасти сказочный мир добрых ведьм, великанов и принцесс от Темных магов и сил Потустороннего мира. Эта взрывная смесь юмора и фэнтезийности заворожит вас величественными легендами Древних Славян!





- Новый проект от создателей Earth 2140 и Earth 2150!
- Уникальный движок Earth III
- Более 20 миссий в трех головокружительных кампаниях
- Свыше 20 уникальных персонажей, каждый с ему одному свойственными магическими и рукопашными умениями

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Zuxxez Entertainment AG", © 2003 "Reality Pump"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Девчонки

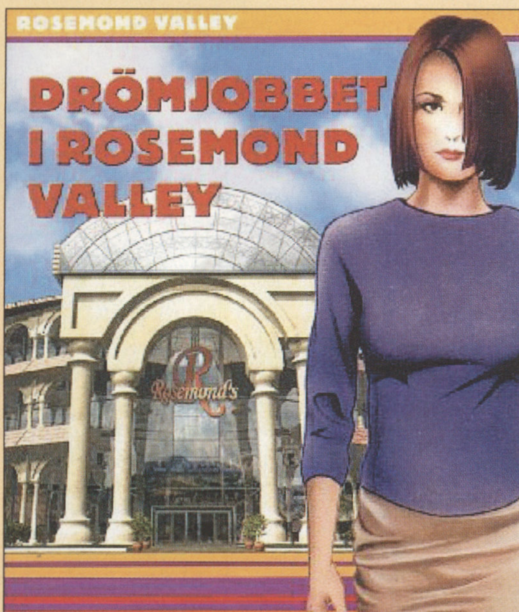
тоже наиграются

Компания "Новый Диск" сообщила о подписании контракта с одной из ведущих скандинавских компаний PAN Vision на локализацию, издание и распространение на территории России, СНГ и стран Балтии серии игр для девочек от 8 лет – Rosemond Valley.

Сразу четыре игры, созданных специально для девочек-тинейджеров, увидят свет в конце 2003 – начале 2004 года в России. Рабочее название серии – "Долина Роз", данное по имени местечка, в котором разворачиваются основные события всех игр. Все игры будут полностью переведены на русский язык и выйдут как в DVD-упаковке, так и в экономичном джевел-варианте. Русские названия игр будут объявлены дополнительно. Предварительно:

1. Квест The Diamond Mystery in Rosemond Valley (рабочее название "Тайна Долины Роз"). Игроку от 11 лет предстоит распутать сложнейший клубок интриг и раскрыть загадочное похищение, которое произошло много лет назад.
2. Стратегия The Dream Job in Rosemond Valley (рабочее название "Мой магазин в Долине Роз") предоставляет возможность стать управляющим огромного универмага. Игроку предстоит открывать и оборудовать новые магазины, нанимать персонал и проводить рекламные компании. Главная цель – добиться успеха и процветания своего детища. Отличная возможность для девочек от 11 лет попробовать себя в ведении собственного дела.
3. Симулятор скачек Rosemond Hill – Championship (рабочее название "Скачки в Долине Роз") предназначен для девочек от 8 лет. Выбрав трассу, лошадь и наездника, игрок сможет с головой погрузиться в атмосферу настоящих скачек.
4. В стратегии с элементами квеста The Legacy of Rosemond Hill (рабочее название "Наследство", стоп, а где розы?) героиня получила неожиданное наследство – великолепную скаковую лошадь. Собственная лошадь – мечта всех девчонок, но чтобы привести свою любимицу к победе на соревнованиях, придется изрядно потрудиться. Игра предназначена для девочек от 8 лет.

PAN Vision – компания, занимающаяся разработкой и распространением обучающих и развлекательных компьютерных игр во всем мире. Компания была основана в 2001 году, главный офис расположен в Стокгольме. - HWNN



Sabotage 1943

А игры по Второй мировой все выходили и выходили...

Оккупированная Франция, 1943-44 годов. Главный герой игры - участник Сопротивления, шпион (или разведчик, кому как больше нравится), саботажник и партизан в одном лице.

Немецкие разработчики из Replay Studios обещают трехмерный FPS, напичканный новейшими технологиями, картинка благодаря которым будет отличаться потрясающей реалистичностью. Атмосферности добавят динамическое освещение и разные теневые эффекты, а Particle System обеспечит правдоподобность взрывов. Пыль, дождь, листики в воздухе и т.д. Полный контроль над камерой: мы даже сможем заглядывать в замочные скважины. Из игровых фишек пока заявлены:

- "22 уровня "жестокого" сюжета" (жестокого, скорее всего, к игроку);
- "семь персонажей" (мы только что узнали число NPC!);
- "сложный AI противника, способный на неожиданные выходки" (все шутки по этому пункту у нас закончились пять лет назад);
- "фокусы с переодеванием, позволяющие выполнять задания в тылу противника" (вы не смотрите что у меня профиль госконца, в душе я - настоящий ариец);
- "врагов можно принудить под дулом пистолета открывать двери или выдавать важную информацию" (хоть что-то новенькое);
- "можно будет даже прикинуться трупом"... (мы всегда в случае опасности так делаем) - HWNN

Назвать такую графику потрясающей мы бы не решились, да и реалистичной тоже...



Набор для детей и домохозяек "поиграем в Скорую Помощь"

(Клуни в комплект не входит)

Игра по мотивам одного из самых успешных телешоу Emergency Room (ER, "Скорая Помощь" - в русском варианте) появится одновременно со стартом одиннадцатого сезона самого шоу в сентябре 2004 года. Разработчик - компания Legacy Interactive, которая подписала договор со студией Warner Bros. на разработку двух ER-игр. Персонажи шоу перекочуют в игру, где будут разговаривать своими же голосами. Также они появятся на коробке издания и в рекламных материалах. Играть предстоит за начинающего сотрудника, который будет расти профессионально на фоне непрерывных драматических ситуаций, разворачивающихся на станции скорой помощи. Не обойдется и без этических дилемм, вопросов "жизни и смерти" и романтических историй. Выход второй игры запланирован на 2005 год.

Для Legacy Interactive это второй проект по телевизионному шоу. Первым стал Law and Order: Double or Nothing (в конце сентября должна выйти вторая часть).

Подобные проекты сейчас реализуется повсеместно: Ubi Soft Entertainment в апреле отрелизила CSI: Crime Scene Investigation, a Arush Entertainment в следующем году издаст Fear Factor (по мотивам одноименного шоу на канале NBC). - HWNN

- Что с ним случилось?
- Это наш бета-тестер...
- 10 граммов цианида, срочно!

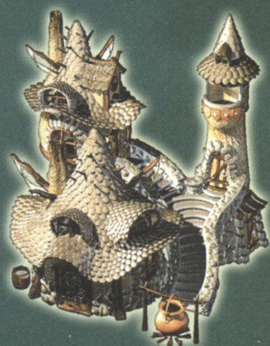


МИР ВИКИНГОВ

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями «Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

Захватывающая история борьбы между богами скандинавских мифов, в которую оказались втянутыми древние викинги

16 уровней таинстккного мира, где раскинулись заснеженные равнины, огненные подземелья и чертоги богов







6 видов ресурсов, среди которых – грибы, дерево, глина, камень, а также золото и руда, обеспечивающие жизнь поселений северян

23 типа сооружений, в число которых вошли кузницы, пивоварни, монетные дворы, школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия и включающий уникальную систему исуственного интеллекта

snowball.ru™
искусство делать игры









Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	соместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 145-55-08, e-mail: zakaz@nd.ru. Доставка курьером по Москве – бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

Игры от Namco

будут изданы на PC

Компания Namco Hometek объявила о подписании очередного договора с компанией Hip Interactive. Последняя портирует на PC и выпустит в Европе, США и Канаде четыре игры от Namco. К сожалению среди них замечательного файтинга Soul Calibur II.


Dead to Rights

kill.switch - новейший внутренний проект Namco. По жанру это 3D action/adventure. Шесть связанных с боевыми действиями миссий распределены по 18 уровням, расположенных в разнообразных ландшафтных зонах - от средневосточной пустыни до подземной базы подводных лодок.

Extreme Force: Grant City Anti-Crime - тоже 3D action/adventure от третьего лица, действие которой разворачивается на опасных улицах города Grant City (см. Dead to Rights несколькими строчками ниже). В качестве представителя подразделения по борьбе с преступностью игроку предстоит освоить практическое применение специальных тактических приемов с использованием новейших образцов оружия.

PAC-MAN WORLD 2 - аркада при участии хорошо знакомых героев. По ходу исследования острова Ghost Island игрок должен помочь Pac-Man спасти друзей, разбросанных по шести разным мирам. В режиме Maze Mode можно будет погоняться за Pinky, Inky, Blinky и Clyde в специальных трехмерных донжонах, содержащих множество сюрпризов. Для ностальгирующих по классике предназначен Classic Mode, позволяющий сыграть в оригинальную версию легендарной игры.

Dead to Rights - напряженный экшен-триллер. Его главный герой - Джек Слейт, полицейский города Grant City. Как часто бывает в романах и играх, правильного копа подставили и обвинили во всех смертных грехах. А еще убили его отца (внимание! Свежий сюжетный ход, не жену, не дочь, а отца). Вот он и ставит перед собой естественную задачу по раздаче всем сестрам по серьгам. Приставочные варианты этой игры продаются на уровне лучших бестселлеров, например, игра включена в подборку Platinum Hits for Xbox.

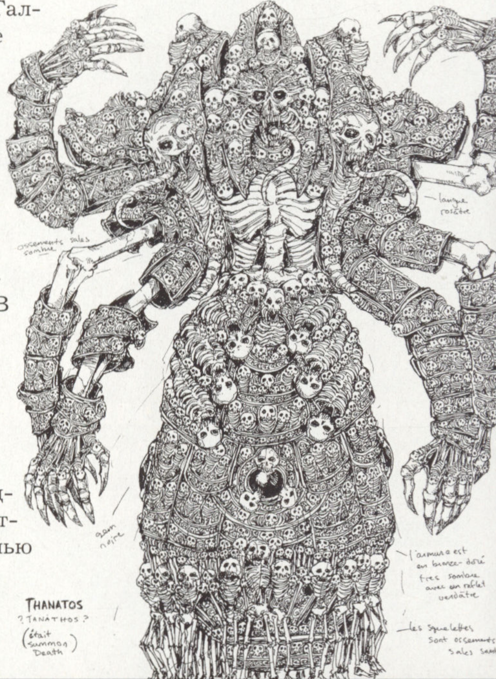
Все игры выйдут в 2004 году, за исключением Dead to Rights. релиз которой намечен на осенью 2003 года. - HWNN


Хотим Soul Calibur 2 на PC!

Эльфы, шире шаг!

Strategy First спешит обрадовать поклонников очередным эпизодом Disciples II, даже если они уже не рады

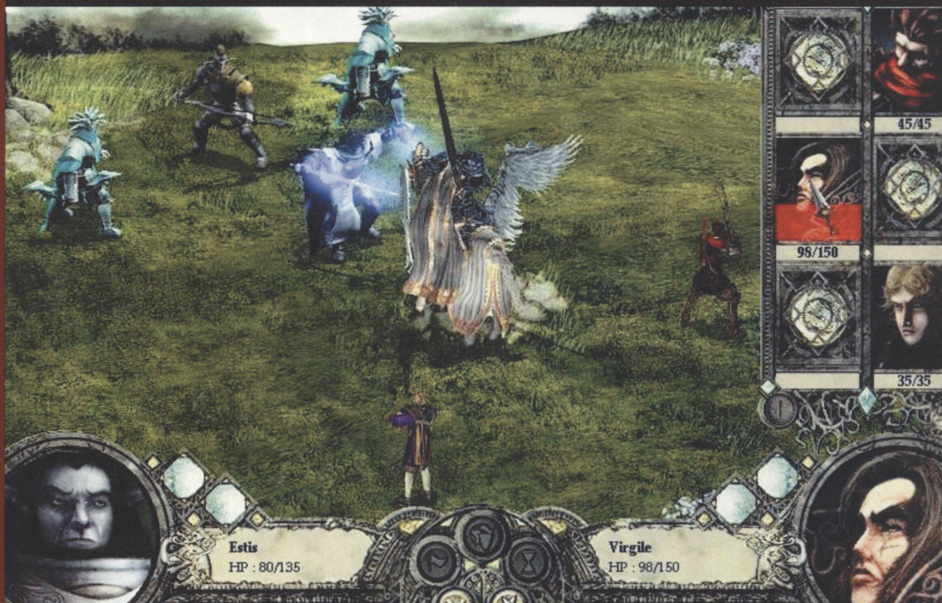
Мы уже воевали за все четыре основные фракции в самих Disciples, принимали участие в междоусобицах светлой стороны в Guardians of the Light и состояли на службе темной стороны в Servants of the Dark. Теперь же под наши знамена встанут остроухие обитатели лесов Nevendaar'а в самостоятельном адд-оне Disciples II: Rise of the Elves.



Ведомые непредсказуемым богом Галлеаном, эльфы просто хотят, чтобы все четыре фракции убрались из их лесов и оставили их самих в покое. При этом раса эльфов распалась надвое. Создав могучие крепости среди деревьев, благородные эльфы предпочитают переговоры и взаимные уступки кровопролитным сражениям. Он хорошо помнят, что многим обязаны Империи, которая даже в самые тяжелые для себя времена приходила им на выручку. В то же время дикие эльфы отринули цивилизацию и приготовились к войне против всех. Мысли о союзе с какой-либо другой расой для них неприемлемы. Это бродяги и опаснейшие хищники леса.

Всего в новой игре мы увидим порядка тридцати пяти новых юнитов, естественно, эльфийскую кампанию с восемью квестами, более двадцати новых заклинаний, ландшафты и артефакты. Не обойдется дело и без обновления редактора карт. - А.И.

На первых скринах особых новшеств не заметно



Игры с элементами насилия

и 517 американских тинейджеров

THE GALLUP ORGANIZATION

В сентябре университетом Гэлпапа был проведен опрос 517 американских тинейджеров в возрасте от 13 до 17 лет, в ходе которого выяснилось, что 71 процент мальчиков и 34 процента девочек играли в Grand Theft Auto. GTA 3 стала бестселлером 2001 года, GTA: Vice City - 2002-го. В них содержатся сцены насилия по отношению к женщинам, полицейским и престарелым. Обе игры, изданные Take-Two Interactive Software Inc. имеют рейтинг "Mature" от ESRB, что означает запрет на их продажу лицам, не достигшим 17 лет.

В ходе исследования также выяснилось, что среди мальчишек, которые играли в GTA, 34 процента участвовали в драках в течение последнего года (для сравнения - среди тех, которые в нее не играли, дралось только 17 процентов).

62 процента тинейджеров играют в игры не менее одного часа в неделю, 25 процентов играют не менее шести часов в неделю. Треть всех опрошенных вообще не играет в игры. - HWNN

Отец Ивана Долвича

Разработчики Jagged Alliance 2 ничего не знают о втором add-оне к их игре

В начале сентября мы написали письмо Шону Лингу (Shaun Lyng), человеку, который придумал всех персонажей сериала Jagged Alliance. Мы попытались узнать у него подробности о разработке следующей игры этой серии, права на которую сейчас принадлежат компании Strategy First. Ответа не было.

Как же мы обрадовались, увидев его среди гостей пресс-пати, которое устроили Nival и "1С". И сразу же огорчились, после того, как Шон расставил все точки над i.

Оказывается, для работы над очередным Jagged Alliance не привлечен никто из Sir Tech Canada. Ни сам Шон, ни Йен или Линда Карри не работают над ней. Скорее всего, это будет либо переиздание JA2 и JA2: Unfinished Business (аналог вышедшего у нас JA2 GOLD), либо и вовсе нам могут приложить прилизанный любительский мод...

И еще одна i - на сериале Wizardry тоже можно ставить точку. Ну а на письма Шон не отвечал, потому как был в Санкт-Петербурге, сейчас он работает над другой тактической стратегией - "Бригадой E5". - HWNN



Самые лучшие игры

Ubi Soft собрала урожай наград на ECTS 2003



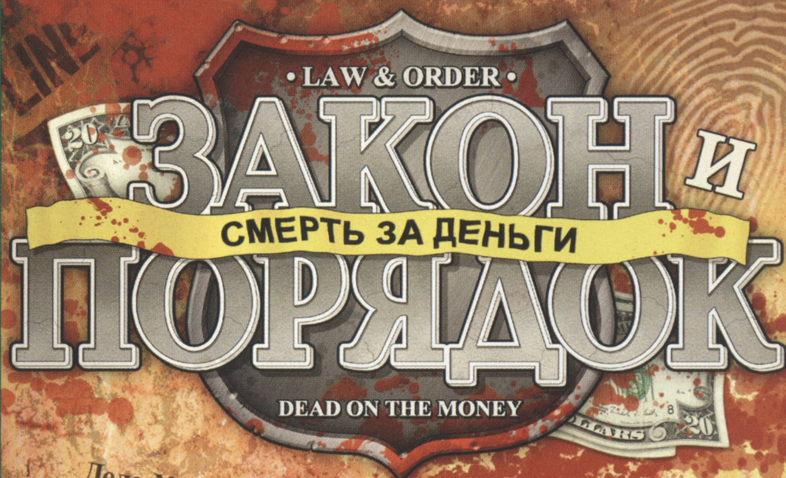
Французский издатель Ubi Soft заполучил целый пакет наград прошедшей в Лондоне выставки ECTS 2003. По результатам голосования журналистов были отмечены следующие игрушки:

- лучшая PC игра - Far Cry (Ubi Soft)
- лучшая консольная игра - XIII (Ubi Soft)
- лучшая игра для переносных приставок - Advance Wars 2: Black Hole Rising (Nintendo)
- лучшая онлайновая игра - EverQuest II (Ubi Soft - европейский издатель)
- лучшая игра ECTS 2003 - XIII (Ubi Soft)
- награда London Games Week Award - Half-Life 2 (Vivendi Universal). - HWNN

Без приза не уйдешь



Акелла



Дело № 10728
ультаты судмедэкспертизы:
тая была изнасилована после смерти,
рая наступила в результате удуше-
колготками...



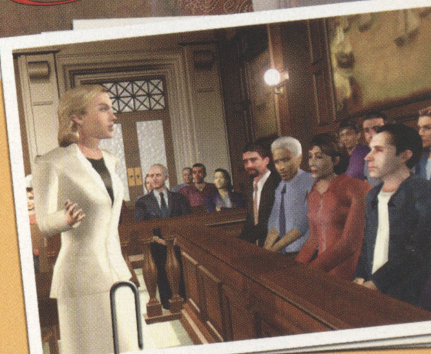


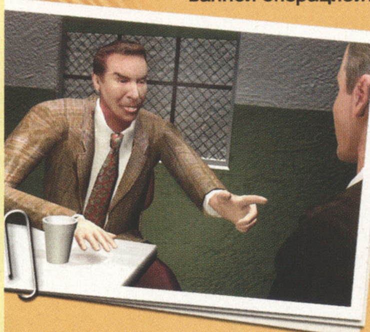




pc cdrom

Захватывающая приключенческая игра, основанная на одноименном ТВ-сериале. Нью-Йоркский брокер Дженни Ресс была убита насильником в парке... Это еще одно расследование для вас - детектива из специального отдела. Сможете ли вы найти виновного и доказать, что убийство было не случайной выходкой маньяка, а тщательно спланированной операцией?





- Сюжет, основанный на популярном сериале;
- Интригующие детективные расследования;
- Сотни персонажей, озвученных профессиональными актерами;
- Реалистично прорисованный мир, четко отображающий происходящее;
- А также свыше 200 мест, где может быть кто-то изнасилован или убит...

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Universal"
© 2003 Legacy Interactive Inc., licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. for the world excluding North America. DreamCatcher and The Adventure Company design and mark are trade marks of DreamCatcher Interactive Inc. All rights reserved.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095) 363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua





ТЫ МОЖЕШЬ ПРОПУСТИТЬ ТРЕТЬЮ МАТРИЦУ,

Маленький, тихий городок...


Кристоф Ганс на съемках "Братства Волка"

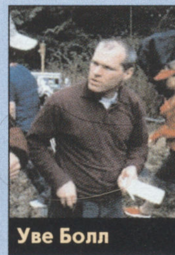
Замечательная новость для всех любителей хоррора и саспенса. Решив не отставать от последних веяний моды в области взаимопроникновения кино- и игроиндустрии, Konami готовится выпустить на большой экран фильм по мотивам серии игр Silent Hill.

За дело взялся известный продюсер Самуэль Хадида, курировавший в свое время "Братство волка" и занятый на данный момент финансированием второй части киновоплощения Resident Evil. Режиссером же будет Кристоф Ганс, снявший все то же "Братство волка" и "Некрономикон", а вдобавок и написавший сценарии к этим фильмам. Актерский состав пока что неизвестен.

Также ходят слухи о том, что Konami подумывает об экранизации еще энного количества своих тайтлов. Вкупе с энтузиазмом немецкого режиссера Уве Болла, берущегося экранизировать одну игру за другой, все это грозит нам целой волной компьютерно-игровых фильмов. - A.P.

Grand Theft Auto на большом экране

Судя по всему, немецкому режиссеру Уве Боллу не дает покоя слава Пола Андерсона, признанного короля экранизаций видеоигр. Болл уже снял House Of The Dead, мировой релиз фильма прошел 10 октября, и в настоящее время снимает Alone In The Dark с Кристианом Слейтером, Стивеном Дорфом и Тарой Рид в главных ролях. В дальнейших планах режиссера - экранизация Blood Rayne и съемка сиквела House Of The Dead. Но самое интересное - Болл достает студию Paramount предложениями снять киноверсию Grand Theft Auto с Рэем Лиоттой в главной роли (как в оригинальной игре). Нужно признать, что общественность довольно прохладно восприняла это известие. Есть мнение что сама игра уже выстроена на наборе голливудских штампов, поэтому фильм по ней если и соберет хорошую кассу, то только благодаря немерянной армии фанов. Как написал один товарищ на форуме: "Надеюсь, в фильме будет сексуальная сцена в автомобиле с проституткой, после которой герой прикончит ее, чтобы получить обратно 50 баксов. Думаю, что зал будет в восторге". - HWNN


Уве Болл

Новые технологии и почитание традиций

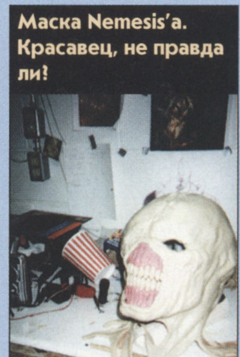
Режиссер и сценарист грядущего художественного фильма "Чужие против Хищника" Пол Андерсон поведал игровой публике новость о том, что над созданием спецэффектов работает студия Amalgamated Dynamics, которая в свое время успела славно потрудиться над лентами "Чужой-3" и "Чужой: воскрешение". Сейчас 88 сотрудников компании занимаются компьютерной анимацией (для этого была специально создана новая система сканирования движений) и визуальными спецэффектами. Кстати, творцы фильма не намерены отходить от традиций при съемке сцен, где камера крупным планом захватит Чужого: в них будут использоваться актеры, которые напялят на себя старые костюмы. – В.Ч.




Пол Андерсон руководит съемками Resident Evil

Resident Evil Apocalypse – новые подробности

Недавно в сеть просочилась новая информация о съемках продолжения фильма Resident Evil. В частности, на сайте REHorror появилась фотография маски Немезиса, над которой трудилась команда гримеров Пола Джонса. По-


Маска Nemesis'а. Красавец, не правда ли!

GBA в качестве видеофона

Аутотренинг: эта новость не про приставки, эта новость про мобильные телефоны...

Найнтендовская приставка Game Boy Advance (которая продана по всему миру в количестве свыше 34 миллионов штук, из них - 10 миллионов в Японии) в декабре обретет возможность работать в режиме видеофона. В этом ей поможет специальный девайс Campho Advance, разработанный компанией Digital Act Co из Киото. Устройство содержит цифровую камеру, микрофон и цепляющийся за ухо телефон. Оно вставляется в слот для картриджа и подключается к аналоговой телефонной розетке. После этого дисплей приставки начинает демонстрировать видеоизображение человека, с которым установлена связь. Естественно, у него тоже должен быть аналогичный набор. Стоимость удовольствия - $110. Что печально, поставка Campho Advance в Россию не планируется. Что отрадно, штаты и прочая Европа тоже обломаются. - HWNN



Тайна третьей планеты

Советские мультфильмы - бесконечный источник идей для игр

"Акелла" подписала договор о приобретении прав на разработку игры по мотивам повести Кира Булычева "Путешествие Алисы".

В жанровом отношении игра будет представлять собой аркаду, в которой игрок встретится с героями мультфильма и побывает с ними в Москве будущего, на различных планетах нашей галактики, в глубоком космосе и даже в подземелье пиратов. За техническую основу был взят движок "Вовочки героя безопасного секса". Несмотря на то что "Вовочка" был тем еще перцем, для платформенной аркады графика в нем была неплохая. Предполагаемая дата окончания работы над "Алисой" – конец 2003 года. В дальнейшем "Акелла" планирует выпустить еще два проекта с участием Алисы и ее друзей: квест и серию обучающих программ. - HWNN

Машинка профессора Селезнева умеет перепрыгивать через пропасти



хоже, что Немезис в фильме будет очень похож на своего виртуального собрата из Resident Evil 3.

Тем временем, исполнительница главной роли Мила Йовович поделилась впечатлениями о работе на съемочной площадке: "В сиквеле моим основным врагом является большое уродливое создание Nemesis из игры Resident Evil. На самом деле это актер в гриме и большом костюме, но я совершенно серьезно воспринимаю бой с ним. И я очень хорошо себя чувствую к концу дня. Никогда не думала, что избиение монстров может так заряжать энергией". – А. Е.

Mortal Kombat 3 на экранах ваших кинотеатров

Наконец-то приоткрыта завеса тайны, недавно плотно скрывавшая от глаз публики любую информацию о третьей части кинофильма Mortal Kombat: Domination. Вместо ранее планировавшегося Пола Андерсона режиссерское кресло занял создатель второй части Джон Леонетти. Зато недавно обнародованный список приглашенных актеров не может не радовать. Судите сами: Рэйден – Кристофер Ламберт (напомним, во второй части эту роль сыграл совсем другой актер), воскресший Джонни Кейдж – Линден Эшби, Лю-Канг – Робин Шу, Китана – Талиса Сото. Стоит заметить, что все из этой четверки толком не смогли прославиться на киношной ниве. У одних карьера так и не пошла в гору, а у других (как у Кристофера Ламберта) она стремительно покатилась вниз. Теперь остается лишь узнать, кто займется постановкой драк. – В.Ч.





Талиса Сото надела на себя привычный наряд Китаны

Запрет электронной почты

привел к существенному росту производительности

Английский мультимиллионер Джон Колдуэлл, владелец магазинов Phones 4u, запретил своим 2500 сотрудникам использовать электронную почту для общения внутри компании. Отныне они должны все насущные вопросы решать с помощью телефона или в ходе личных встреч. По его расчетам такая мера должна сэкономить не менее миллиона фунтов стерлингов ежемесячно, а у персонала высвободится порядка трех часов рабочего времени. Пойти на такую меру Колдуэлл решил после того, как обнаружил, что персонал буквально вязнет в электронной почте. В то же время клиенты компании никак не пострадают, так как запрет наложен только на внутреннее "мыло".

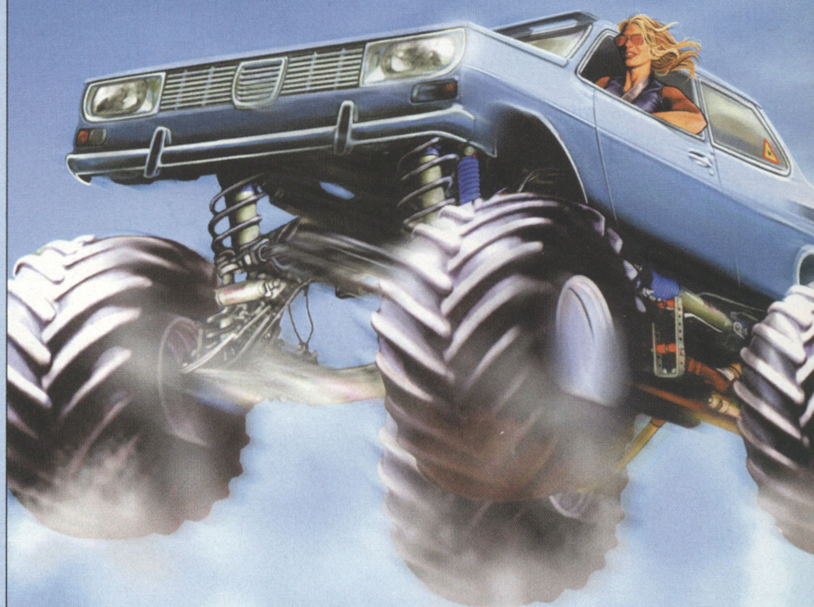


Джон занимает 27-е место среди британцев по величине состояния (840 миллионов фунтов). Ему 50 лет и он ведет весьма активный образ жизни, используя по-полной четырехместный вертолет, двухмоторный реактивный самолет, личную яхту ценой в миллион фунтов и авто Bentley Azure (всего за 250 тысяч). За последние три года он трижды ломал шею: дважды во время падения с суперскоростных мотоциклов и один раз при неудачном прыжке на собственном трамплине олимпийского образца. - HWNN

Акелла

Monster Truck Fury™

МОНСТРЫ БЕЗДОРОЖЬЯ



pc cdrom

Рев турбированных движков, огромные колеса полного привода, все специально для самых настоящих гонок в духе «Догони, Растопчи, Стань Победителем!». Перед вами новая монстроидальная игра на самых настоящих **БИГ-КАРАХ** и для крутых водил, в груди которых не сердце, а мощный двигатель, а в крови течет самое настоящее НИТРО!






Множество разнообразных **БИГ-КАРОВ**!


Несколько режимов игры, включая ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ!


Обилие локаций: днем и ночью по Аризоне, Гранд Каньону и т.д.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Iridon Interactive"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



В десятку

попали EA и Take-Two

В октябрьском издании делового журнала Business 2.0 опубликован список самых быстрорастущих "технологических" компаний, в котором Electronic Arts и Take-Two оказались на пятой и шестой позициях соответственно. Также в десятке первых замечен производитель графических чипсетов NVIDIA - под четвертым номером. На рейтинг последней повлиял контракт с Microsoft, по которому текущая модель Xbox оснащается соответствующими видеокартами. Поэтому решение Microsoft применить в Xbox следующего поколения карты компании ATI - модифицированные R500, скорее всего, отрицательно скажется на положении NVIDIA в рейтинге. Что касается остальных игровых издателей, то никто из них не попал в первую сотню. Take Two впервые вошла в данный список, а вот Electronic Arts взлетела на пятую планку с шестьдесят первой. При расчетах во внимание принимались такие показатели, как доходы, прибыль, объем операций с наличными и положение на фондовом рынке. Самым важным из них считается рост объема операций с наличными деньгами. - HWNN



Этим мечом я посвящаю тебя в сиквелы

Компьютерные игры в парламенте Великобритании

Ассоциация ELSPA (издателей развлекательного программного обеспечения) провела брифинг в парламенте Великобритании, направленный на улучшение публичного восприятия игровой индустрии. Специальное заседание по этому поводу прошло в новом офисном здании парламента Portcullis House. В ходе проведенного при поддержке представителя от Мидворчестершира Петера Лаффа мероприятия, члены парламента и представители палаты лордов узнали немало нового, ведь многие из них никогда не играли в компьютерные игры. Да и вклад игровой индустрии в экономику Великобритании весьма впечатляет: в 2002 году ее оборот составил два миллиарда фунтов, а количество занятых в ней служащих перевалило за двадцать тысяч.

Генеральный директор ELSPA Роджер Беннетт сказал по этому поводу: "Мы периодически не находим понимания среди членов парламента, лордов и государственных чиновников, которые часто не имеют личного опыта общения с компьютерными играми. Вот почему ELSPA устроила эту встречу непосредственно в парламенте для разъяснения экономической и культурной значимости игровой индустрии и рассеивания определенных заблуждений. Мы были согреты исключительно теплым приемом, оказанным нам членами парламента". ELSPA намерена проводить подобные встречи и в дальнейшем. - HWNN

Portcullis House был построен в 2000 году. Вот здесь они и встретились



$ Считаем деньги в чужих карманах $

Карманы Atari

Компания Atari, Inc. сообщила, что ее доходы и прибыль во втором квартале финансового года, который оканчивается 30 сентября, ожидаются ниже, чем за аналогичный прошлого фискального года. Связано это с отсутствием достаточного количества новых релизов.

В то же время компания считает, что у нее есть все шансы добиться неплохих результатов за весь финансовый год (окончание - в марте 2004). Доходы ожидаются на уровне $560-590 миллионов, что на пятьдесят процентов превзойдет результаты 2003 года. Прибыль должна составить $35-40 миллионов (100-160% по отношению к 2003 году). - HWNN

А если еще и продать побольше футболок...

Бухгалтерия Eidos



Компания Eidos обнародовала предварительные данные, касающиеся финансовой деятельности компании. В течение последнего финансового года (завершившегося 30 июня) Eidos реализовала игрушек на 151.5 миллион фунтов (239.3 миллионов долларов США, аналогичный показатель за прошлый год - 116.5 миллионов фунтов). Чистая прибыль составила 19.2 миллиона фунтов, что достаточно радужно смотрится на фоне убытков прошлого года в размере 15.4 миллионов фунтов.

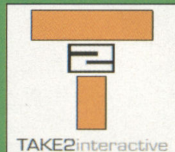
Всего на протяжении года Eidos издала 27 игр, в том числе семь для PlayStation 2 и пять для Xbox. Игры для PC по-прежнему занимают основное место в портфеле компании. - HWNN

Как потратить $23 миллиона?

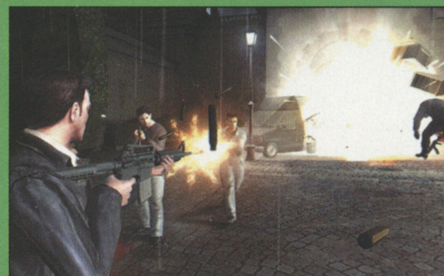
Take-Two, например, покупает TDK Mediactive. Сумма сделки - $22.7 млн. При этом будут выплачены долги TDKM на сумму $9.9 миллиона. В результате сделки Take-Two получит эксклюзивные права на распространение на североамериканских территориях выходящих в скором времени тайтлов.

Take-Two собирается слить с TDKM одну из своих дочерних компаний, в результате чего будет образована новая девелоперская студия, название которой пока не разглашается. Держатели пакетов акций TDKM, в том числе компания TDK USA Corp., во владении которых находится 77.8 процентов акций уже одобрили сделку. Несколько ключевых фигур TDKM после присоединения вольются в штат Take-Two. Окончательное завершение сделки ожидается в ноябре. - HWNN

Take-Two: финансовые отчеты и планы



Компания Take-Two Interactive Software обнародовала результаты финансовой деятельности на протяжении первых трех кварталов текущего финансового года. В третьем квартале, который закончился 31 июля, компания продала игрушек на сумму $155.6 миллионов, что на 27 процентов превышает аналогичный прошлогодний показатель. Чистая прибыль составила $7.7 миллиона ($0.18 на акцию) против $4.8 миллиона в прошлом году. Девятимесячные продажи выросли на 32 процента и составили $758.6 миллиона ($575.7 миллионов в 2002 году), чистая прибыль за этот период - $73.4 миллиона или $1.72 на одну акцию ($49.2 миллиона и $1.26 - в 2002 году).







Максим внимательно посмотрел на пулю, пуля застеснялась и зависла в воздухе

EIDOS отзывает патч v49

Все на что годиться новый Tomb Raider - тестировать видеокарты?

Компания EIDOS Interactive, издатель Tomb Raider: The Angel of Darkness, отрелизила патч v49, в описании которого было сказано, как можно записать демку уровня с индикацией производительности видеокарты. Иначе говоря, с самого начала Tomb Raider: The Angel of Darkness можно было использовать в качестве бенчмарковой программы под DirectX 9. Как оказалось, записанные демки продемонстрировали, что по производительности карты NVIDIA отстают от продукции ATI. Это первая часть скандальчика. Вторая же началась с того момента, как EIDOS под давлением NVIDIA (которая назвала бенчмарковую фичу "неавторизованной") удалила данный патч из Сети. А ведь заплатка также штопала определенное количество глюков, которыми прославилась последняя игра про Лариску, и улучшала ее функциональность. Но значительно больше общественность возмутил сам факт наплевательского отношения обеих компаний к пользователям их продукции. EIDOS вскоре выложила новый патч с тем же номером, но уже с соответствующей бенчмарковой заглушкой. - HWNN

Еще немного и Лара Крофт будет выглядеть также, как бенчмарковская фея NVIDIA. Остановите их кто-нибудь, пожалуйста...



Компания рассчитывает завершить фискальный год 31 октября 2003 года с продажами на уровне $1.015 миллиарда. В первом квартале следующего года Take-Two Interactive рассчитывает продать игрушек на сумму $412.0 миллионов, а за весь год - на сумму $1.18 миллиарда.

В планах компании числятся: Max Payne 2 (15 октября), Railroad Tycoon 3, Hidden and Dangerous 2, Conflict Desert Storm II, Starsky & Hutch и MTV's Celebrity Deathmatch. - HWNN

Новый пакет акций Atari



Компания Atari намерена в ближайшее время продать девять миллионов обыкновенных акций, рассчитывая выручить за них $35 млн. Сумма пригодится для выплаты части долгов компании.

Эта акция, предпринятая вслед за обнародованием финансового отчета по результатам второго квартала (он прошел для Atari хуже, чем в прошлом году), несколько насторожила рынок, который отреагировал падением стоимости акций на одиннадцать процентов. Впрочем, для Atari сейчас важнее получить денежную подпитку для обслуживания долга.

Также прошло сообщение о том, что компания Infogrames ("мама" Atari) собирается продать восемнадцать миллионов акций, хотя утверждается, что Atari из вырученных средств ничего не перепадет. - HWNN

Финансы крупнейших издательств в первом квартале



Сразу несколько крупнейших игровых компаний обнародовали коммерческие достижения по состоянию на конец первого квартала текущего финансового года (1 апреля - 30 июня).

Издательство Electronic Arts за этот период времени заработало 353 миллиона долларов (из них чистая прибыль составила 18 миллионов) и тем самым переплюнуло свой прошлогодний показатель на шесть процентов. Во втором квартале руководство собирается заполучить от 470 до 510 миллионов долларов, а за год и вовсе чуть ли не три миллиарда. Это означает, что владелец одной акции Electronic Arts во втором квартале обогатится на 30-40 центов, а за год получит от 3,25 до 3,4 доллара. Пользуясь столь подходящим моментом



pc cdrom

Кем вы хотите стать? Пиратом или корсаром на службе Его Величества? И там и там арифметика проста: разграбьте побольше судов и городов, заключите выгодные сделки и станьте невероятно богаты! Мир этой экономической RTS - мир расчетливых торговцев, дерзких пиратов и увлекательных морских путешествий. Главное, не превратиться из охотника в добычу

- Ваша судьба - в ваших руках! Выбор миссий и их целей зависит только от вас...
- 5 уровней сложности, которые определяются выбором нации и временным периодом.
- Обширный, великолепно детализированный мир игры, включающий 60 городов .
- 12 различных типов судов: от Сторожевых до Военных.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua







27-летний президент компании Ларри Пробст продал свои 26700 акций по цене 85,06 долларов за штуку. В свое время он прикупил данные ценные бумаги по цене 11,75 долларов за штуку.

Издательство THQ по сравнению с прошлым годом за первый квартал повысило свои показатели на восемь процентов. Валовой доход компании составил около 98 миллионов долларов, но при этом руководство рапортует, что бухгалтеры не досчитались чистой прибыли в размере 3,6 миллионов долларов. Во втором квартале издательство планирует достичь отметки в 120 миллионов и из них получить 3,2 миллиона долларов чистой прибыли. Всего за год оборот должен составить 520-540 миллионов долларов.

Зато французы из Ubi Soft Entertainment достигли прекрасных результатов. Валовой доход равняется примерно 66 миллионам евро (около $75 млн.). Кстати, 88 процентов дохода принесли игры, которые были разработаны внутренними подразделениями Ubi Soft (например, Tom Clancy`s Splinter Cell). Стоит заметить, что данный экономический показатель на 107 процентов выше прошлогодних результатов за аналогичный период времени. В следующем квартале боссы компании намерены слегка сбавить обороты и продать игр на 52-57 миллионов евро (около 59-64 миллионов долларов США) и извлечь из этого дела чистую прибыль в размере 19-23 миллионов евро (около 21-26 миллионов долларов США).

Впрочем, не у всех издательств дела идут как по маслу. Первый квартал принес немало поводов для грусти руководству Acclaim Entertainment. За три месяца компания понесла убытки в размере 18 миллионов долларов, а чистая прибыль составила лишь 33 миллиона долларов, что для столь крупной конторы является унизительной цифрой. Например, в прошлом году за аналогичный период чистая прибыль равнялась 63 миллионам.

Наконец, последним пунктом в нашем экономическом блоке идут новости от JoWooD Productions. За первое полугодие 2003 года компания сбавила свои обороты с 14,7 миллионов евро до 3,8 миллионов, а чистая прибыль составила мизерное число в 152 тысячи евро. – В.Ч.

Acclaim Entertainment покидает территорию NASDAQ?

Лихорадящую Acclaim Entertainment в скором времени могут попросить удалиться со всемирно известных торгов NASDAQ. Дело в том, что акции компании снимут с торгов, если до 20 января 2004 года цена за одну штуку не превысит отметки в один доллар США, причем она должна продержаться на данной отметке не менее 10 дней подряд. Если компании удастся удовлетворить эти требования, то NASDAQ продлит с ней контракт на 90 дней, после чего последует новая независимая проверка финансовой боеспособности. – В.Ч.

Ларри сделал всех!

Несмотря на внешнее благополучие, Electronic Arts в скором времени могут подстерегать неприятные перемены. На фоне постоянного роста курса акций и скорого релиза сулящих хорошие доходы игр по мотивам дорогостоящих лицензий (James Bond, The Lord of the Rings и Harry Potter), компании грозит снижение финансовой актив-

Сделай себе партнера

Electronic Arts сформировала EA Partners

Компания Electronic Arts объявила о создании подразделения EA Partners. Новый юнит предназначен для решения вопросов дистрибуции и распространении продуктов компаний-клиентов, чаще всего - независимых. Естественно, во всемирном масштабе. Раньше это подразделение носило название EA Distribution, его ежегодный доход находился на уровне $300 млн.

В настоящее время EA поддерживает тесные контакты с десятком разработчиков и издателей: Buena Vista Games/Disney Interactive, Digital Illusions, Fox Interactive, LucasArts, IO Interactive, Krome Studios, LEGO Interactive, Lionhead Studios, Sunflowers Interactive и Warner Brothers Interactive.



EA также сотрудничает с основными региональными распространителями - Capcom, Namco и NovaLogic. Примером успешного дистрибьюторского сотрудничества может послужить издание Battlefield 1942, разработанной шведской компанией Digital Illusions.

Президент EA Джон Ричитиелло считает, что основное назначение EA Partners состоит в том, чтобы помочь независимым студиям, обладающим огромным творческим потенциалом, распространить их продукты на мировом рынке. - HWNN

Microsoft и Atari объединяют усилия

И совместно издадут кучу старых игр

Два титана игровой индустрии, Atari и Microsoft, подписали весьма интересное соглашение. По нему Atari до июля 2006 переиздаст целый ряд относительно старых, но популярных игр от Microsoft Game Studios. В продаже они будут появляться только в jewel-версии. Их полный перечень: Age of Empires Gold Edition, Microsoft Flight Simulator '98, Links LS 2000, Combat Flight Simulator – WWII Europe Series, Pandora's Box, Bicycle Casino, Bicycle Card Games, Bicycle Board Games, Crimson Skies, Starlancer и Pinball Arcade.

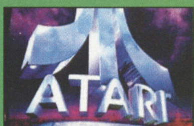
При этом компании обменялись взаимными любезностями, а обоюдная выгода обеих сторон в этой сделке очевидна. Microsoft без сомнения получает определенный навар от вторичной продажи игр, а Atari - возможность издать целый ряд коммерчески успешных в Америке игр по бросовым ценам, опять таки заработав на этом. В общем, все довольны. - А.И.

Старушка AoE — первый кандидат на воскрешение



ности. Так, директор Electronic Arts Ларри Пробст за прошедшее лето умудрился продать свои акции аж восемь раз, причем реализовывал он их исключительно за наличные деньги. Кстати, за последние шесть месяцев акции компании выросли в своей цене на 72 процента и благодаря постоянному увеличению опционов (то есть, прав на покупку акций), которых добивались члены правления компании, Ларри смог таким нехитрым способом попросту озолотиться (чистая прибыль от сделок составила почти 2 миллиона долларов), причем, закон был не нарушен. Аналитики полагают, что Electronic Arts сейчас находится на пике роста, и в ближайшее время издательство ожидает спад. Так что те, кто прикупил акции хитрого директора, в скором времени могут понести убытки. Все-таки не зря главного пройдоху в истории компьютерных игр зовут Ларри. – В.Ч.

Зарплата директора Atari



Корпорация Atari недавно поделилась с игровой общественностью выдержками из платежных ведомостей с точным указанием доходов руководителей. Так, исполнительный директор и председатель совета директоров Бруно Боннелл за 2003 финансовый год получил на руки $200 тыс., а президент Денис Гайенно заработал $450 тыс., против $300 тыс. в прошлом году. Вдобавок к этому Гайенно положил себе в карман дополнительный бонус в размере $120 тыс., а также беспроцентные кредиты на покупку дома и машины, что в общей сумме составило еще $189 тыс. Вице-президент Atari Гарри Рубин заработал $400 тыс., что на 50 тыс. больше его прошлогодних заработков, а также не постеснялся получить премию в размере $70 тыс. и кредит на покупку машины в размере $27 тыс..

И еще одна новость из стана Atari. Руководство компании намерено потратить $125 млн. на свою реструктуризацию, чтобы было проще вести свои многочисленные игровые дела. – В.Ч.

Чемпионы
Расстаются друзьями

Закончилась история долгого и продолжительного сотрудничества Sports Interactive и Eidos. Последним совместным проектом станет адд-он к Championship Manager (сезон 2004/2005), после чего компании разойдутся как в море корабли. Бренд Championship Manager остается у Eidos, а исходный код и обширнейшая база данных - у Sports Interactive.


Майлз Джекобсон

Исполнительный директор Sports Interactive, Майлз Джекобсон, отметил, что игровая индустрия выгодно отличается от, скажем, музыкальной тем, что не возникает никаких вопросов по поводу авторских прав, и бывшим коллегам, став конкурентами, легко сохранить хорошие отношения. Представители Eidos в были с ним в этом полностью согласны.

История Sports Interactive и Championship Manager началась в далеком 1980 году, в 1995 издателем игры стала Eidos, с тех пор было продано четыре миллиона копий различных частей CM, а Championship Manager 4 стала самой быстропродаваемой игрой в Британии.

И Eidos, и Sports Interactive заявили о своих намерениях продолжать создавать футбольные менеджеры. - А.Р.



телефонные



КАРТЫ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ХОТИТЕ ЗВОНИТЬ ДЕШЕВЛЕ?

ЗВОНИТЕ ПО КАРТОЧКАМ



тарифы на междугороднюю и международную связь

- МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ - $0,07/мин. круглосуточно
- САНКТ-ПЕТЕРБУРГ - $0,03/мин. круглосуточно
- ЛЕНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ - $0,07/мин. круглосуточно
- РОССИЯ - от $0,07/мин.
- СТРАНЫ СНГ- от $0,11/мин.
- ИЗРАИЛЬ - $0,09/мин. круглосуточно
- ЗАП.ЕВРОПА, США, КАНАДА - от $0,09/мин.

Услуга предоставляется посредствам IP-телефонии

бесплатная доставка

777 24 77 777 24 59

http://www.telekom.ru

SSI на продажу

Компьютерные игры не смогли ужиться с книгами

Компанией Simon & Schuster владеет корпорация Viacom. А Simon & Schuster в свою очередь владеет дочерней компанией Simon & Schuster Interactive (SSI). Последняя известна тем, что является издателем таких тайтлов, как Outlaw Golf, Outlaw Volleyball и Eve Online: The Second Genesis.

В настоящее время Simon & Schuster ведет переговоры о продаже SSI. Причина - непрофильность SSI по отношению к основной деятельности компании, интернациональному печатному бизнесу. В течение шести последних лет SSI пыталась к нему прижиться, но не сложилось: для ее поддержки нужны специальные рекламные и маркетинговые шаги, у ее продукции свой характерный рынок сбыта и т.п. Устраивать какие-то тепличные условия для нее не захотели, проще - продать. - HWNN



Из лагеря противника

Некоторые подробности о PlayStation 3

Глава Sony Computer Entertainment, Кен Кутараги, заявил, что создаваемая сейчас его компанией приставка нового поколения PlayStation 3 будет совместима с играми, созданными для PlayStation и PlayStation 2.



В интервью, которое он дал японской газете “Асахи Симбун”, Кен подчеркнул, что часть успеха PlayStation 2 кроется в поддержке игр с PS1 наравне с собственными играми. PS1-игры запускались на PlayStation 2, используя программную эмуляцию, а не какими-либо аппаратными возможностями приставки. Такая же совместимость будет и у PlayStation 3 с играми, созданными для ее предшественниц. - А.И.

Acclaim Entertainment

обзаводится новым лейблом

Подобно Electronic Arts, с ее тремя различными издающими лейблами, Acclaim Entertainment решили не издавать все под одним именем. Так на свет появился еще один лейбл под названием Acclaim Connected.



Acclaim Connected целиком займется изданием игр и патентованием технологий на мобильных телефонах. Сразу после возникновения нового лейбла с ним заключили контракты два крупных европейских оператора сотовой связи. Так, эксклюзивно для Vodafone Live! будет представлена новейшая игра Freestyle Street Soccer, которая появится во всех странах присутствия Vodafone. Ну, а немецкому оператору сотовой связи O2 продана игра под названием XGRA: Extreme-G Racing Association. Род Казенс, исполнительный директор Acclaim, пообещал, что скоро на своих мобильниках жители Европы смогут наблюдать игры по мотивам самых успешных с коммерческой точки зрения хитов компании. В скором времени появятся игры в рамках таких брендов, как Legends of Wrestling и Gladiator Sword of Vengeance. - А.И.

Альтернатива Windows

Япония собирается разработать новую операционную систему

В ходе азиатского экономического саммита Япония (вторая по экономической мощи держава в мировом масштабе, между прочим) предложила разработать недорогую и надежную операционную систему с полностью открытым кодом. За основу может быть взята та же Linux. Новую операционку можно будет модифицировать и копировать бесплатно. Идея нашла поддержку со стороны Южной Кореи и континентального Китая (Тайвань - не в восторге).

Тяжеловесы японской компьютерной индустрии - Sony Corp., Matsushita Electric Industrial Co. Ltd. и NEC уже давно занимались поисками альтернативы Windows, считая, что последняя предоставляет расположенной в Редмонде компании Майкрософт слишком большой контроль над персональными компьютерами пользователей и электронной индустрией в целом. Средства массовой информации Японии сообщили, что правительство собирается выделить под проект разработки новой операционки сумму в 1 миллиард иен ($86 миллионов).

Японцы также озабочены уязвимостью Windows для вирусных атак. Министр торговли Японии Такео Хирунама заявил на встрече министров экономики стран АСЕАН, что было бы полезно найти "новый программный код".

Компания Microsoft оперативно отреагировала на японскую инициативу. "Мы бы хотели, чтобы рынок определял победителя в области разработки математического обеспечения, - заявил Том Робертсон, представитель Майкрософт в Японии. - Правительства не должны участвовать в определении лидера". Также он сообщил, что Майкрософт предоставила в распоряжение японского правительства прямую линию для обсуждения вопросов, связанных с безопасностью, стандартами и разработкой софта. Майкрософт также прорабатывает в настоящий момент вопрос о присоединении Японии к программе "Государственная безопасность" (Government Security Program), которая позволяет национальным правительствам и международным организациям получить доступ к исходному коду продуктов компании. В настоящее время участниками этой программы являются Китай, Тайвань, Австралия, Великобритания, Россия и НАТО. - HWNN


Кто за разработку Japan OS - прошу поднять мандаты!

Eidos, Ubi Soft... Кто следующий?

Поменяет логотип



Похоже, пошла мода на новые логотипы. Сначала Eidos, теперь вот Ubi Soft. Желание сменить вывеску пришло, по-видимому, с осознанием очередного этапа в росте собственной крутости. А Ubi Soft действительно крута. Судите сами.

Компания была образована в 1986 году. Ее первыми играми были Zombie, Rayman и POD. В этом году на E3 ее игры проходили по 17 наградным номинациям и взяли 7 наград. Доходы компании в прошлом финансовом году составили 453 миллиона евро. Ubi Soft - третий по размаху издатель игр в Европе и седьмой в США.

Ив Гилльмо, президент Ubi Soft, сказал по поводу смены логотипа следующее: "Я хочу, чтобы бренд Ubi Soft был в числе наиболее часто встречающихся и узнаваемых в индустрии. Его новый вид отражает нашу растущую популярность как среди игроков, так и среди профессионалов бизнеса. Он также символизирует наши основные принципы, среди которых создание успешных игр и процветание фирмы, постоянный подъем планки качества и предложение высококлассных продуктов. Вместе с новым логотипом мы предлагаем всем открыть для себя заново суть нашей компании".

Новый значок впервые появится на коробках осенних релизов Ubi Soft - XIII, Beyond Good & Evil, Prince of Persia The Sands of Time, Tom Clancy's Rainbow Six 3 и Uru: Ages Beyond MYST.

Создатель нового логотипа - парижское агентство дизайна Seenk. - HWNN

Эта эмблема отражает гигантскую уховертку... Ой, то есть мы хотели сказать растущую популярность...

Наш новый принц



Blizzard в тумане

Лучшая в мире компания-разработчик на продажу

Компания Blizzard Entertainment в представлении не нуждается. Сегодня один из самых успешных разработчиков в истории компьютерных игр пребывает в полном неведении касательно своего даже ближайшего будущего. Мы уже писали, что владелец Blizzard - французская компания Vivendi выставила ее в числе всех своих остальных активов, связанных с игровой индустрией, на продажу. Недавно в качестве покупателя наметилась телевещательная корпорация NBC.

Первоначальная цена была установлена Vivendi на уровне 2 миллиарда долларов. Сейчас, по оценкам аналитиков, она упала до $800 миллионов. Причем Vivendi не раз и не два предлагали продать Blizzard отдельно, но она хочет продать все оптом, используя Blizzard в качестве лакомой приманки.

Сложившаяся ситуация не лучшим образом сказывается на работоспособности и настроениях руководства и сотрудников Blizzard. Ведь за последние десять лет у компании успело смениться пять владельцев. Летом текущего года компанию покинули четыре главных разработчика, создавших сериал Diablo.

Blizzard зарабатывает существенную часть доходов Vivendi, в 2002 году на ее долю пришлось 11 процентов от всех доходов Vivendi. Всего одна игра - Warcraft III: Frozen Throne принесла 25% от продаж всех игр, выпущенных Vivendi в 2003 году.


В World of Warcraft будут прехорошенькие скелетихи...

Игры от Blizzard разошлись по всему миру тиражом свыше 34 миллионов копий. Примерно каждые два года компания выпускает игровой продукт высочайшего класса. И еще ни один владелец компании не был в состоянии ускорить релиз. Игры выходят только тогда, когда Blizzard доводит их до совершенства.

В состав Vivendi Universal Games также входят Universal Interactive, Fox Interactive, Sierra Entertainment и Knowledge Adventure.

Остается только уповать, что вся эта неразбериха и неопределенность не похоронят такой многообещающий проект как онлайновая World of Warcraft. - HWNN

Лучшие слухи!

Из недостоверных источников

Прошедшая в Лондоне выставка ECTS не оказалась щедра на новости, но по крайней мере, она породила один довольно интересный слух. Совершенно неподтвержденный официально, но уже вовсю обсуждаемый сетевой общественностью. Crytek всерьез намерена заняться разработкой второй части FarCry (при том, что саму игру мы не увидим раньше ноября). Сайт Eurogamer, первым опубликовавший эту новость, ссылался на некое интервью с вице-президентом компании. Также, в Сеть просочилась информация о том, что Ubi Soft, издающая FarCry, совершенно не заинтересована в создании продолжения игры.

Вот такая вот забавная история из разряда "слух классический, непроверенный". Однако же, это едва ли не единственное яркое пятно на бледном фоне бедного на события лондонского шоу. - А.Р.


Это хорошо, что вы такой зеленый и плоский...



Интернет
для любых запросов

$45
абонемент на месяц
новый тариф «Домашний»

доступ по будням с 19:00 до 9:00
выходные — круглосуточно

www.rinet.ru
info@rinet.ru
(095) 232-1730, 238-3922

RINET
Internet Service Provider

Мининовости



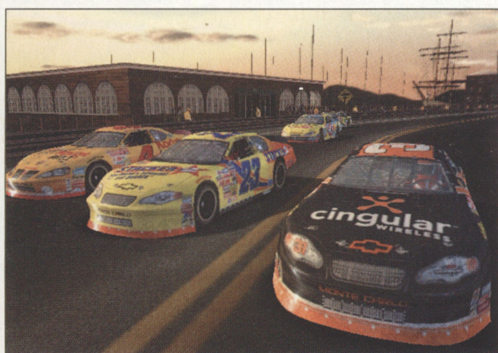
Judge Dredd: Dredd Vs. Death 2

Сотрудники компании Rebellion Software с превеликим скрипом приближаются к выпуску своего action-проекта Judge Dredd: Dredd vs. Death, но они уже успели анонсировать начало работ над его полноценным продолжением. Ориентировочно, вторая часть появится на полках магазинов через полтора-два года с момента релиза первенца, то есть примерно летом или осенью 2005 года. – В.Ч.

На грани краха

Компании Silicon Dreams и Asylum Entertainment находятся на гране закрытия. Первая была вынуждена из-за недофинансирования распустить всех сотрудников и заморозить текущие проекта, а вторая – не смогла издать проект для компании Lego, что сулит выплату огромной неустойки. Судьба этих двух компаний должна решиться в скором времени. Скорее всего, они обе пойдут с молотка под крыло крупного богатого издательства. – В.Ч.

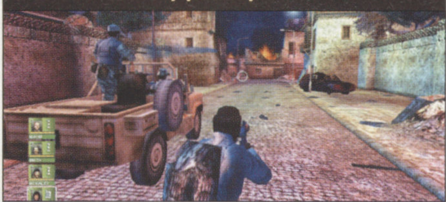
Тони Стюарт стал "лицом с обложки"



Electronic Arts заключила соглашение с чемпионом гонок NASCAR Тони Стюартом. По его условиям Тони в окружении своих соратников по команде будет красоваться на обложке к игре NASCAR Thunder 2004. Вот что по этому поводу сказал господин Стюарт: "Быть на обложке игры от Electronic Arts – это большая честь для меня и моей команды Joe Gibbs Racing". Что ж, стандартный ответ, за который и получаешь очень большую сумму за выполнение несложных условий рекламного контракта. – В.Ч.

Президент Gotham Games хлопнул дверью

Президент компании Gotham Games (подразделения издательства Take Two Interactive) Джеймс Ли демонстративно покинул свой пост. Бунтарь заявил, что не согласен с нынешней политикой компании и, несмотря на то, что его душа навеки привязалась к Gotham Games, он вынужден покинуть президентское кресло. Напомним, что в последнее время компания выпустила такие игры, как Conflict: Desert Storm и Starsky&Hutch, а в скором времени отправит на золото Conflict: Desert Storm 2 и Celebrity Deathmatch. – В.Ч.



Несмотря на кадровые перестановки, Conflict: Desert Storm 2 на всех порах мчится к своему релизу

Паровоз зашел в тупик



Разработчики из Kuju Entertainment из-за финансовых трудностей компании и вынужденной реорганизации отказались от разработки проекта Train Simulator 2. Теперь издательство Microsoft занято активным поиском новой студии, которая смогла бы довести начатое дело до конца. – В.Ч.

Levelord подобрал Black Hawk Down



Всем своим недоброжелателям Levelord передает пламенный привет

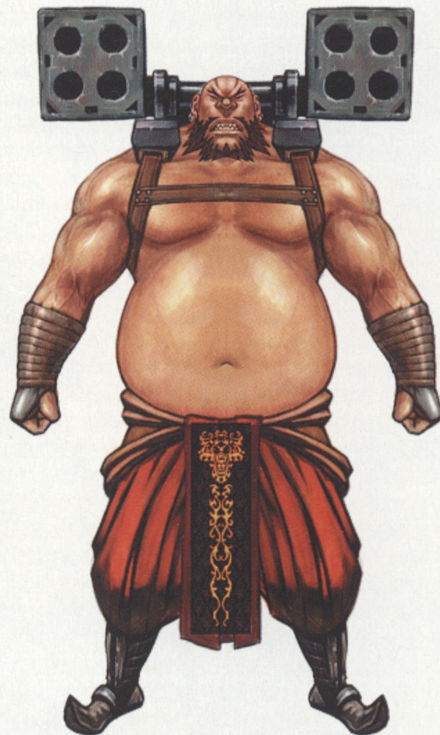
ritual ENTERTAINMENT

Компания NovaLogic была вынуждена расстаться с проектом Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre и передать право разработки адд-она студии Ritual Entertainment. В качестве благодарности за такой подарок лидер Ritual Entertainment Ричард "Levelord" Грей признался, что давно питает нежную любовь к оригинальному Black Hawk Down и постарается успеть к заявленной дате релиза (начало 2004 года). – В.Ч.

Волна надвигается

Создатель онлайнового морского симулятора Enigma: Rising Tide, студия Tesseraction Games выступила с судебным иском проитв издателя игры, компании GMX Media. Причиной разбирательства послужили задержки выплат по контракту и нарушение паблишером лицензионного соглашения. Tesseraction Games намеревается отсудить в свою пользу 1.7 млн. долларов. – А.Р.

Пополнение в семье





Delphieye Inc, создатели шутера Nitro Family, продолжающего, развивающего, пародирующего и, наконец, просто использующего движок Serious Sam'a заявили о намерении расширить свой ассортимент за счет еще одной, исключительно сетевой, игры. Помимо всех фич, заявленных в оригинальном проекте и обширного списка режимов мультиплеера, в Nitro Family Online будут доступны управляемые транспортные средства. – А.Р.

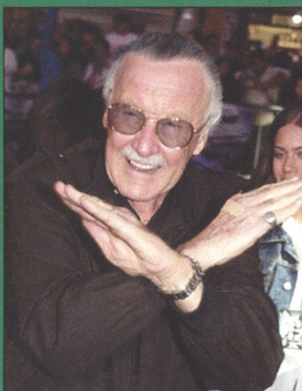
Слишком хорошо – тоже плохо

Почти что феноменальный всплеск массового интереса к теме Второй мировой войны привел, как не странно, к тому, что Radon Labs была вынуждена заморозить работу над перспективной stealth-action Schwarzenberg. Разработчикам банально не удалось найти приличного издателя, все места оказались заняты конкурентами. Теперь в Radon думают, как приложить наработки Schwarzenberg к другому проекту, который сможет-таки заинтересовать крупных паблишеров. – А.Р.

Вторая волна

Игр-по-фильмам-по-комиксам

Компания Activision заключила договора с New Line Cinema и 20th Century Fox на право разработки игрушек по мотивам грядущих фильмов Fantastic Four и The Invincible Iron Man. Больше пока не известно практически ничего - ни платформ, ни разработчиков, ни релизных дат. Хотя логично предположить, что игры появятся на полках одновременно с выходом фильмов на экраны кинотеатров в 2004 и 2005 годах.



Стен Ли. Судя по его жестам, сперва игры выйдут для Xbox

Пару слов о комиксах. Серия Fantastic Four повествует о приключениях бравой четверки - продвинутого ученого, его лучшего друга, любимой женщины ученого и заводного младшего брата любимой женщины продвинутого ученого. Все они умудрились облучиться космическим излучением и в результате превратились в Mr. Fantastic, The Thing, The Invisible Woman, The Human Torch (мистер Фантастик, Существо, Женщина-невидимка и Человек-факел). Со всеми вытекающими последствиями и драками.

Герой The Invincible Iron Man - миллиадер Тони Старк всю жизнь занимался разработкой новейших типов вооружения, пока не решил уйти на пенсию цветочки поливать. Но прошлое не отпускает его без калыма. Могущественный конкурент совершает покушение на нашего героя и почти преуспевает в преступном замысле. Чтобы остаться в живых и здоровых Старк вынужден предпринять защитные меры - он создает для себя бронированный спецкостюмчик, который ему так понравился, что Тони все время только тем и занимается, что модернизирует одежку. Берегись преступность, невидимый железный дровосек вышел наводить порядок!

Также, демонстрируя серьезный подход к вопросу, Activision привлекла в качестве консультанта знаковую фигуру в индустрии комиксов - Стена Ли.

Еще в 1939 году он, будучи подростком, впервые появился в офисе Marvel, которой владел его дядя Мартин Гудман. Правда, звали его тогда не Ли, а Либер. Фамилия Ли появилась в подписи под его первым текстом, написанным для представления читателям очередного комикса компании. Тогда ему казалось, что не стоит "светить" свою настоящую фамилию на столь несерьезном поприще как комиксы. Но вскоре все встало на свои места.

К двадцати годам Стен стал главным автором издательства. В 1961 году он стартовал революционную серию Fantastic Four, а в 1963 - Spider Man... Последние работы мастера были связаны с продюсерской деятельностью в ходе съемок фильмов The Hulk, X-Men, Daredevil, Spider-Man и Blade II. - HWNN



Лара Крофт мертва,

а Core Design в процессе



Все это время Лариса была практически в подвешенном состоянии

Братья-основатели компании - Эдриан Смит и Джереми Хет-Смит (которому пришлось после неудачного релиза Tomb Raider: Angel of Darkness оставить место в совете директоров Eidos) ушли из Core Design с намерением основать новую британскую студию разработки компьютерных игр. Название новой фирмы пока не обнародовано.

Также выяснились подробности чехарды, которую устроила Eidos с датой релиза последней Tomb Raider. Первоначально она была назначена на ноябрь 2003 года (в этом месяце выходили все игры серии). Но летом 2002 года Eidos сообщила команде, работающей над Angel of Darkness, чтобы они готовили игру к Рождеству 2002 - на 12 месяцев раньше назначенной даты. Осознав вскоре невыполнимость поставленной задачи, Eidos перенесла релиз на февраль 2003. В сложившихся нервотрепных условиях из Core ушли два программиста - "из-за разногласий".

В результате Tomb Raider: The Angel of Darkness получилась такой, какой успела получиться.

Перед нами типичный пример того, как потенциальный хит идет под откос из-за неправильной политики недальновидного издателя. - HWNN

Ударник каптруда

Работает в Firaxis

Стив Мартин (нет, не актер, а один из управляющих Firaxis) признан одним из самых удачливых молодых (относительно, моложе сорока лет) бизнесменов штата Мэриленд. Карьера Мартина в числе прочих впечатлила сотрудников Baltimore Business Journal, проводивших в прошлом месяце статистические изыскания на эту тему. Стоит отметить, что основным критерием отбора являлось мнение сотрудников компаний. Мартин единственный занятый в сфере электронных развлечений человек из двухсот номинантов, кто попал в "финал". – А.Р.

Вот он, дружный коллектив Firaxis



Microids будет жить

И замечательные квесты тоже

Еще совсем недавно французскому издательству Microids грозило полное разорение. Впрочем, столь печального для игровой индустрии события не произошло, так как появился богатый спаситель в лице парижского отделения Wanadoo Edition, который не поскупился полностью выкупить все имущество тонущей компании. Теперь французские разработчики могут со спокойной совестью ваять вторые Syberia и Post Mortem, а также продолжение популярного теннисного симулятора Tennis Masters Series. – В.Ч.

Виртуальный теннисист рад возможности снова оказаться на корте



Хоббит в Макдональдсе

Проголодался?

Vivendi Universal Games договорилась с компанией McDonald's о проведении специального промоушена игрушки The Hobbit в Калифорнии, Орегоне и юго-западной части штата Вашингтон с 22 сентября по 12 октября.

Упор был сделан на следующих основных фишках: получении доступа к трем эксклюзивным онлайновым демо-версиям игры, проведении лотерей с призами (в качестве которых могут оказаться и игровые консоли последнего поколения) и, самое главное, возврате части стоимости игры в виде посылаемого по почте чека на пять долларов для тех, кто решится на ее покупку.



Посетители закусочных получали в процессе обслуживания специальные коды, которые менялись каждую неделю. С их помощью с сайта www.hobbitdemo.com можно было качнуть демки игры.

Победители лотереи были распределены по трем категориям: Первого уровня, Второго уровня и Гран При. Последние получили Xbox или Nintendo Gamecube, а таже саму игру в формате выигранной консоли. "Первым" досталась в подарок сама игра, а вот "вторым" - только Prima Strategy Guide по ней.

Сама игра должна появиться в ноябре этого года сразу на всех популярных платформах, в том числе и на PC. - HWNN

Aquanox 3

первая информация



Разрабатывает игру Massive Development, издает как и все предыдущие части - JoWooD Productions. Подводный мир в двадцать седьмом веке стал еще более беспокойным. Игрок примерит личину парня по имени 'Emerald' Dead Eye Flint, возглавляющего отряд наемников, услугами которых пользуются лидеры всевозможных политических и экономических группировок. По ходу игры предстоит принять участие в схватках с другими наемниками, мощными военными флотами и подводными монстрами. Разработчики обещают:

- 34 насыщенные стремительным экшеном миссии, как индивидуальные, так и командные;
- превосходную 3D-графику реального времени, богатый подземный мир с горами, пещерами и сверкающими городами;
- мультиплеер - LAN и интернет, Deathmatch и тимплей;
- свыше сорока противников и монстров;
- атмосферный саундтрек.

Релиз обещан на конец 2004 года. - HWNN

На стенах не писать!

Или культуру в массы!


Вот эта рисующая медведей личность и есть возмутитель спокойствия

Художник Кристофер Эллис, известный автор граффити и "легальных" работ все в том же уличном стиле подал в суд на Take Two и Rockstar Games. Претензии господина Эллиса состоят в том, что его работы без его ведома были использованы создателями GTA 3.

Пока что не известно, идет ли речь о граффити (по сути дела, рисовать на стенах противозаконно) или о работах Эллиса, выставлявшихся в картинных галереях. Сумма предъявленного иска также не сообщается. Среди комментариев новости на различных форумах по этому поводу наиболее часто встречается фраза "ничего похожего в GTA не видел", так что, возможно, это всего лишь PR-кампания по "раскрутке" художника. Кстати, можете сами составить свое мнение по этому поводу. Подборка работ Кристофера Эллиса расположилась по адресу www.dazeworld.com. - А.Р.

На волне народного гнева

Конец практики эксклюзивных демо-версий?

Демо-версия Call of Duty стала доступна всем пользователям Сети без ограничений лишь благодаря довольно шумному скандалу. Компания Activision была вынуждена пойти на серьезные уступки после того, как администрации ведущих сайтов, посвященных компьютерным играм, опубликовали открытое письмо, в котором они призвали покончить с порочной практикой "эксклюзивных" демо-версий. Начать борьбу было решено с бойкота демки Call of Duty, которая должна была поначалу появиться на FilePlanet, и лишь спустя некоторое время - на других сайтах. Представители дюжины игровых сайтов подписались под решением бойкотировать Call of Duty, даже после того, как демо-версия станет общедоступной.

Activision сразу же пошла на попятную, отменив эксклюзивное соглашение с системой GameSpy, которой и принадлежит FilePlanet. Решение очевидное, особенно если взглянуть на список участников бойкота:

3D Downloads, 3D Gamers, AusGamers, Blue's News, EdgeFiles (Callofduty.org), FileFront, FileShack, GameGossip, Gamer's Hell, Loadedinc, Tiscali Games и WorthPlaying. Что ж, будем надеяться, что и другим компаниям эта история послужит уроком. - А.Р.

Расстрел! За такое варварское обращение со знаменем



Аллея игровой славы

Разработчики обзаведутся своими звездами

Есть такой городишко в штатах - Сан-Франциско, в котором компания SONY несколько лет назад отгрохала огромный развлекательный центр под названием Metreon. Интересен он для нас прежде всего потому, что вскоре здесь откроется эквивалент голливудской Walk of Fame (аллеи Славы), только относится он будет не к киношной, а игровой индустрии. Без заделанных в плиты звезд, естественно, не обойдется. Под новую аллею отведено целых 350 тысяч квадратных футов площадей.



Тот самый Metreon, где-то здесь будет звезда Молинье

Вскоре будет запущен специальный сайт, на котором игроки всех стран и народов смогут высказать свое мнение по поводу достойности кандидатов на увековечивание на аллее Walk of Game. - HWNN

Эй, Старски!

Про нас снимут новый сезон



Empire Interactive подписала лицензионное соглашение с компанией Sony Pictures, в соответствии с которым она получила право на разработку сиквела игры Starsky & Hutch.

В продолжении нам предложат новые локации города, улучшенную графику, классические музыкальные композиции 70-х годов, а также радикально новую игровую фишку - возможность преследовать преступника бегом. Гонки на автомобилях также преобразятся. Игра будет издана в конце 2004 года на всех игровых консолях и PC. Рабочее название - Starsky & Hutch 2.

Продажи самой Starsky & Hutch к настоящему времени перевалили за 500 тысяч экземпляров. Игра занимает четвертое место в чартах и продолжает укреплять свои позиции. - HWNN

Саундтреки из игр

тоже произведения искусства

До недавних пор композиции из мира электронных развлечений оставались вне поля зрения музыкальных критиков. А ведь среди множества игр, согласитесь, частенько попадаются настоящие жемчужины. Компания Game Audio Network Guide не намерена мириться с такой ситуацией и за год накопила в своих закромах более сорока саундтреков из игр, принадлежащих к разным жанрам. Все они примут участие в знаменитой церемонии награждения популярной музыкальной премией "Грэмми". Причем отобранные композиции сразятся со своими конкурентами из мира шоу-бизнеса сразу по трем номинациям. PC продукты будут представлены такими тайтлами, как Hitman 2: Silent Assassin, Age of Mythology, Delta Force: Black Hawk Down и Silent Hill 3. Болеем за Ямаока, болеем за Ямаока! Акира - наш человек! – В.Ч.

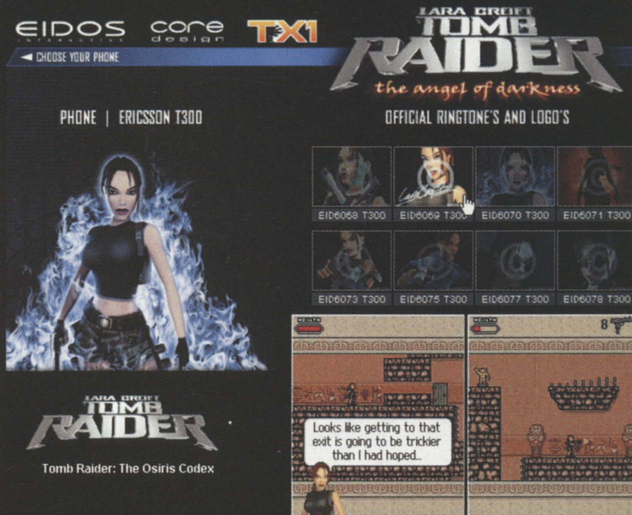


Лара Крофт: мобилизация

Вам не попадалась компания по установке натяжных потолков "Lara Croft"? Правда, странно? Видать, не додумались еще. А вот состричь купюры с популярной героини в мобильно-телефонном бизнесе сам Осирис велел. На сайте www.eidosmobile.com все желающие за определенную мзду могут разжиться тематическими рингтонами и заставками. Поддерживаются всего двенадцать телефонов от Ericsson, Nokia, Sharp и Motorola.

Также набирает обороты мобильно-игровая составляющая вопроса. В штатах процесс движется быстрее (AT&T Wireless), в Европе - медленнее (Vodafone Live), в России... А ведь здесь могло бы стоять имя вашей компании. Игрушек будет всего три: Tomb Raider: The Osiris Codex, Tomb Raider: Quest For Cinnabar и Tomb Raider: Elixir of Life. Поиграть в них будет можно при наличии чиста конкретных аппаратов - Nokia 3650 или Motorola T720. В настоящее время доступна только первая часть Tomb Raider: The Osiris Codex (пятнадцать уровней, можно использовать секретные коды), вторая и третьи части - в разработке. - HWNN

Ок. Убедили, иду покупать новый телефон



Serious Sam 2

Хи'лл би бэк, вы уж не сомневайтесь

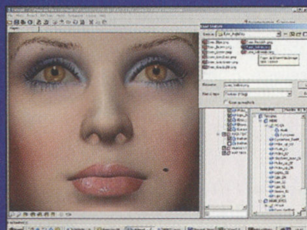
Сэм жив и вернется во втором квартале будущего года, причем не только на PC, но и на Xbox. По словам авторов, игра будет в точности такой, какой мы полюбили первую: динамичный геймплей, превосходная графика, многочисленные враги, сюжет... в общем, сюжета опять не будет. Для обеспечения же визуальных красот создается и новый движок - Serious Engine 2. Он позволит одновременно отображать на экране в сто раз больше полигонов, чем это делал его предшественник, сохраняя при этом вполне приличную скорость обработки сцен. Улучшится физическая модель и возможности – уровни станут более интересными и разнообразными, поумнеет AI монстров. В ближайшее время Croteam обещает выпустить технологическую демку, показывающую все это великолепие. - А.И.



Лицо компании

1С приобрела LifeStudio:HEAD SDK

Фирма "1С" объявила о приобретении у компании LifeMode Interactive лицензии на использование LifeStudio:HEAD SDK. Технология LifeStudio:HEAD SDK используется при создании 3D-action игры "Бумер", выход которой запланирован на ближайшую осень, и не анонсированного на данный момент ролевого проекта.



Программный пакет LifeStudio:HEAD SDK позволяет создавать высококачественную лицевую анимацию для персонажей компьютерных игр нового поколения. Отличительной чертой продукта является возможность автоматического сочетания синхронизированной с речью анимации губ и нелинейной анимации лиц. Благодаря этой технологии разработчики компьютерных игр получают возможность придавать речевой анимации эмоциональную окраску, проводить обмен анимацией между разными моделями голов, использовать прозрачные и динамические текстуры, а также автоматически изменять уровень детализации моделей голов.

"Мы считаем, что по многим показателям технология LifeStudio:HEAD превосходит зарубежные аналоги", - прокомментировал соглашение Юрий Мирошников, руководитель отдела игровых разработок "1С". - С помощью этой технологии мы планируем повысить качество продукта и одновременно оптимизировать расходы, сосредоточив максимум внимания на контенте". - HWNN

Я слышу голоса

играете в RTS, а с вами говорит Лила из "Футурамы"?

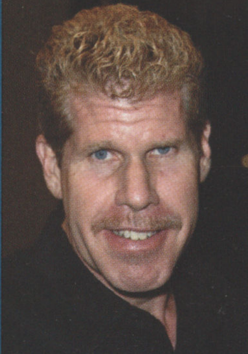
Sony Online Entertainment всерьез намерена добиться признания Lords of EverQuest лучшей RTS нового сезона. Лишним тому подтверждением стало интервью продюсера проекта Джеймса Паркера, в котором он назвал список актеров, задействованных в озвучке игры.

Среди прочих оказались:

- Макл Вайс, почетный мультипликационный Тарзан и голос Безымянного из Planscape: Torment;
- Кри Саммер, Танди из Фоллаута, также известная по озвучке многочисленных мультипликационных серий ("Горгульи", "Пинки и Брэйн", "Mortal Kombat");
- Дуайт Шульц, Мердок из сериала "Команда А", также участвовавший в многочисленных Star Trek'ах;
- Кэти Шагал, Лила из "Футурамы";
- Рон Перлман, один из самых колоритных "плохих парней" Голливуда и "голос за кадром" в Фоллаутах;
- Хадсон Лейк, Каллисто из "Зены";
- Джон Рис-Дэвис, лучший друг Индианы Джонса, Джеймс "Паладин" Таггард из серии Wing Commander и просто Гимли.

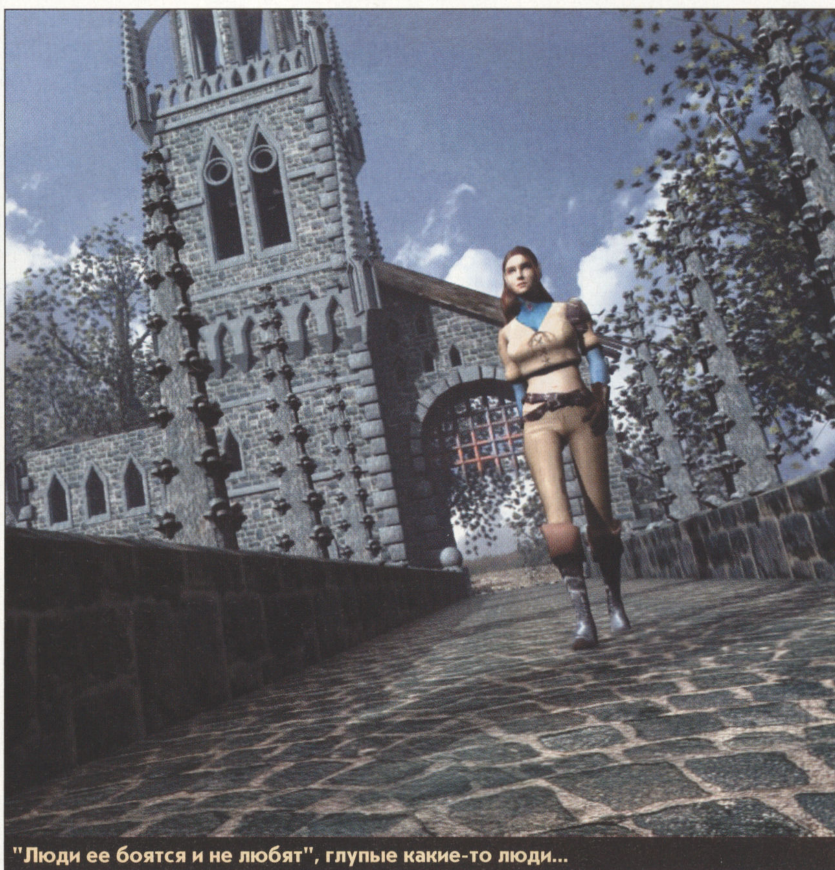
Вот такой вот эпический кастинг для эпической RTS. - А.Р.

Рон Перлман. Знакомое лицо, не правда ли!



Фея со сломанными крыльями

в бесконечной ролевушке Neverend



"Люди ее боятся и не любят", глупые какие-то люди...

В стране храбрых рыцарей и прекрасных дев живет одинокая фея со сломанными крыльями по имени Агава (Agavaen). Люди боятся ее и не любят, поэтому она нашла себе пристанище в воровской шайке. Конечно, такая жизнь для феи - не жизнь, но все же хоть какое-то общение и коллектив. Но в один прекрасный день все изменилось: воров преследует неудача за неудачей, и их предводитель решает выместить на Агаве накопившееся зло. Нужно сказать, что перед смертью он успел осознать собственную ошибку. И вот Агава опять одна-одинешенька отправляется искать счастья в магическом мире Neverend.

Сцены схваток выполнены в полном 3D, динамическая камера подстраивается под складывающиеся ситуации. Помимо ударов оружием и применения заклинаний можно использовать комбо и специальные движения.

Карта также трехмерная и допускает полную свободу перемещений между локациями. На ней же происходит и исследование новых территорий.

Основные фишки:

- трогательный сюжет эпических масштабов;
- развитие главной героини и превращение ее в настоящую древнюю фею;
- возможность создания собственных заклинания благодаря системе рун;
- система схваток активного времени (Active Time Battle System), обеспечивающая динамичность боев и позволяющая использовать огромное количество оружия, ударов и специальных комбо;
- продвинутый звуковой движок с поддержкой 3D звука, EAX 2.0 и EAX 3.0;
- движок обеспечивает полную интерактивность локаций.
- нелинейное ветвление диалогов;
- большое количество квестовых предметов.

Игра разрабатывается для Xbox и PC, ее релиз намечен на весну следующего года. - HWNN

Всю жизнь играть будешь?

Часто спрашивают родители

"Ассоциация развлекательного программного обеспечения" (Entertainment Software Association) провела статистический опрос населения на тему увлечения компьютерными играми. Оказалось, что геймеры, чей возраст перевалил за 50 лет, составляют 17 процентов игровой аудитории, что на четыре процента превысило результаты прошлогодних исследований. 26 процентов – представительницы прекрасного пола старше 18 лет, 21 процент – подростки до 17 лет, а 38 процентов – мужчины старше 18 лет. Средний возраст игрока равняется 29 годам, и такой среднестатистический геймер уделяет времяпровождению за играми примерно шесть с половиной часов в неделю, что ненамного меньше показателей в подростковой среде – 7,3 часа за семидневку. – В.Ч.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С®МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул: Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Демиурги® II



ТАКТИКА ■ Владей сотнями заклинаний, дающих безграничные тактические возможности



ПРИКЛЮЧЕНИЕ ■ Разгадай тайну волшебной Вселенной Эфира в пяти кампаниях



РОЛЕВАЯ ИГРА ■ Совершенствуй своего героя, получая новые способности



ДУЭЛИ ■ Стань первым, сражаясь в on-line турнирах с другими игроками

Ты можешь потерять
самое ценное —
себя.
Если ты подчинишься,
тебя изменят навсегда
или уничтожат.

Ты станешь марионеткой,
если не сумеешь завладеть силой
твоих новых
врагов.

Подчини себе
магию
другого измерения
и узнай, на что способен.

Готовься к новому приключению
в Мире Лордов!

Выход игры:
третий квартал
2003г.

www.etherlords.com www.nival.com games.1c.ru

1С® Фирма "1С"

NIVAL® INTERACTIVE

Демиурги 2 © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Демиурги» – товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Underworld

★ Жанр TPS ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Lucky Chicken Games
★ Дата выхода IV квартал 2003

Еще совсем недавно Lucky Chicken Games промышляла тем, что выпускала бесплатные мультиплеерные моды для незабвенного Half-Life. Теперь компания делает полноценный коммерческий проект Underworld по мотивам одноименного фильма, который в скором времени выпустит киномонстр Sony Pictures. Великолепный скачок вперед, не правда ли? Хотя, не все так гладко...

Сюжет игры повествует о непрекращающемся вооруженном противостоянии между вампирами и оборотнями. Главная героиня – постоянно путешествующая с оружием в руках воинственная вампирша по имени Селин. Впрочем, она настолько юна, что, дабы уважить ее возраст, ее лучше называть не вампиршей, а вампиркой. Так вот, все шло нормально: война - войной, а обед по расписанию. И тут случилась беда: острозубую молодку угораздило влюбиться в своего заклятого врага –



Приделанные не к месту полеты а-ля "Матрица"

юного оборотня-красавца из стана противника. В общем, перед нами классическая шекспировская история на новый лад. Только никто не будет принимать яд и сокрушаться о потерянной любви, все окажется намного банальнее. Для того чтобы воссоединиться со своей любовью, вам придется преодолеть 16 миссий как в шкуре Джульетты, так и в образе Ромео.

Впрочем, у нас есть все основания полагать, что, скорее всего, проект окажется неудачным. Причина – низкий уровень графики и чуть ли не дотошное копирование всех знатных фишек из BloodRayne. На уровнях, выполненных в полуразрушенном нео-готическом стиле, вылепленная из ничтожно малого числа полигонов героиня (я уже не говорю о противниках, которым, похоже, выдают мизерное количество уродливых прямоугольников по продовольственным карточкам) носится с оружием в руках и вытворяет различные дешевые трюки а-ля жалкие пародии на "Матрицу". Такая порция критики излита на этой странице не только потому, что Underworld не обладает убедительной графикой (виной тому огромное число приставок, на которых игра появится одновременно с премьерой фильма), но и по той причине, что разработчики не соизволили придумать что-то свое, а попросту переиначили идею другой игры и поместили ее на сюжетную канву сценария фильма.

Куча мала


Владимир ЧАПЛЫГИН

Cypher: Code of Ruin

★ Жанр TPS ★ Издатель Dreamcatcher ★ Разработчик The Adventure Company
★ Дата выхода IV квартал 2003

Представьте себе помесь Tom Clancy`s Splinter Cell и Indiana Jones, замешанную на фильме "Миссия невыполнима" и на нескончаемых книжных (подчеркиваю, книжных, а не киношных) приключениях Джеймса Бонда. Теперь поместите эту массу в богатый архитектурный мир древних цивилизаций. Примерно так можно описать концепцию Cypher: Code of Ruin. Создатели утверждают, что им захотелось скрестить нечто "старое и доброе" с чем-то современным. Именно так родился главный персонаж игры и список его невероятных заданий. Все кличут героя Вороном, а вот его настоящее имя знают лишь единицы, работающие на благо PIAD (департамент внутренних дел Пентагона). Разумеется, Ворон выполняет миссии исключительно в одиночку. Ему достаточно, чтобы его забросили в невероятной капсуле с парашютом за три километра до нужной точки, а потом он выкинет утвержденный начальством план и займется чистой воды импровизацией, действуя на свой страх и риск.


У наших предков все двери подчинялись рычагам

Структура уровней Cypher: Code of Ruin построена по классическим принципам жанра action/adventure. В меру стрельбы и прыжков плюс выполнение золотого правила: не решили пропускающую на следующий этап головоломку - застреваете около тупика до тех пор, пока не добьетесь того, чего от вас изначально хотели сценаристы. Но это не означает, что нас ждут прямолинейные уровни. Как раз наоборот, древние здания кишмя кишат десятками различных путей, разветвленных во все стороны на манер паутины. Геймеру придется методом проб и ошибок идти по разным нитям, чтобы в конце концов найти единственно верный путь. Кстати, разработчики лепят уровни на основе реально существующих чертежей древних вавилонских сооружений. Один из создателей игры настолько увлекся вавилонской культурой, что позаимствовал из былых представлений о математике, физике, литературе и целом ряде гуманитарных наук львиную долю заданий для головоломок.

Напоследок немного о звуковом сопровождении. В Cypher: Code of Ruin вы услышите композиции Стефана Линдберга, которые объединили в себе мистические мелодии ушедших цивилизаций и зажигательный фанк образца 60-х годов.

Кручу, верчу — запутать хочу


Hollow

★ Жанр FPS ★ Издатель ZootFly ★ Разработчик Не объявлен
★ Дата выхода Декабрь 2003

Молодая словенская компания ZootFly анонсировала свой первый проект – шутер от первого лица Hollow. На дворе 70-е годы прошлого столетия. Только человечество в XX веке развивалось не по известному нам сценарию, а иначе. Например, люди обошлись без Второй мировой войны и последующего передела мира. На карте Европы есть ряд небольших независимых государств и одна огромная тоталитарная империя Centrope, прообразом которой стал Советский Союз. Американский журналист Тейлор Килмор умудрился каким-то непостижимым образом оставить на ее территории свою невесту. Бравый янки отправляется за ней во враждебное государство, но вместо здравствующей возлюбленной его поджидает зверски изуродованный труп. Причем местные органы правопорядка обвиняют в совершении преступления нашего же заезжего гастролера. В итоге по сценарию игры Тейлору ничего не остается, как брать в руки оружие и при помощи свинца доказывать окружающим, что он не верблюд, а очень даже законопослушный гражданин United States, понимаешь, of America. Непонятно почему, но Килмору приходится сражаться не с армией или полицией тоталитарного государства, а с какими-то странными роботами, "зеркальными людьми", повстанцами и некими коммандосами "Крукс".

Подожгу все здесь к чертовой бабушке



Однако забавнее сюжета оказались слова разработчиков, описывающие геймплей их творения. Сотрудники ZootFly утверждают, что Hollow – это "помесь Tom Clancy`s Splinter Cell с третьим Doom, Battlefield 1942 и Halo". Не знаю, как у вас, а у меня подобный игровой винегрет в голове не укладывается. Ладно, оставим эту хвастливую фразу на совести молодых девелоперов.

В арсенале главного героя окажется копия термовизора, который состоит на вооружении у Сэма Фишера в Tom Clancy`s Splinter Cell, только в Hollow эта штука называется "ПолиВизором" (PoloVisor). Помимо этого, в арсенале Килмора завалялась снайперская винтовка с инфракрасной системой наведения, почти что волшебное средство для уничтожения трупов (посыпал загадочным порошком, и тело испарилось), а также сверхсекретное устройство, способное останавливать течение времени и даже обращать его вспять.

Все уровни в зависимости от типа местности будут разделены на четыре класса. Две основные локации – это вышеупомянутое тоталитарное государство и некий опустошенный подземный мир. Причем при прохождении строго определенных участков карты игра продемонстрирует геймеру подборку самых красочных, по ее мнению, моментов боя.

Vietcong: Fist Alpha

★ Жанр FPS ★ Издатель Take Two Interactive ★ Разработчик Pterodon
★ Дата выхода IV квартал 2003

Если вы прошли Vietcong: U.S. Special Forces in Vietnam до конца, то вы, наверное, запомнили, что последняя миссия заканчивалась грандиозным штурмом вьетконговцами ваших укреплений на базе в Нуй Пек. Игра так и не дала четкого ответа, кто из вашей команды остался в живых, а кто сложил голову на поле брани. Известно только одно, что никто не простит гукам столь дерзкой и отчаянной вылазки. В адд-оне Vietcong: Fist Alpha вы возглавляете отряд элитных морских пехотинцев, сформированный из сводной бригады спецназа Green Machine, то есть командуете лучшими из лучших.



У противника отличная маскировка

Для вас заготовлено восемь карт для сетевых баталий и семь раздробленных на составные части и сплетенных между собой единым сюжетом одиночных миссий, а также новые виды стрелкового оружия (ровно шесть штук, в том числе и привинчиваемый к стволу вьетнамской винтовки знаменитый беспощадный советский штык, который оставлял на теле поверженного противника практически незаживающие раны) и военной техники (бомбардировщик B52, F-105 Thunderchiefs и известный нам благодаря народной песне F4 Phantom Fighters). Причем на этот раз боевые действия не будут ограничиваться лесами и горной местностью. Вашему отряду предстоит побывать в разрушенных небольших городках, в которых необходимо зачистить улицы от назойливых снайперов. Разработчики обещают обыграть подобный сюжет не хуже кинорежиссера Стэнли Кубрика с его "Цельнометаллической оболочкой".

Если созданием оригинальной игры занимался чешский тандем в лице маститой компании Illusion Softworks и относительно молодой команды Pterodon, то сейчас разработка аддона целиком и полностью лежит на плечах менее опытной славянской студии. На данный момент у Illusion Softworks на первом плане стоит доведение до ума своего долгостроя Hidden & Dangerous 2. Сумеют ли сотрудники Pterodon справиться с возложенной на них обязанностью? Об этом мы узнаем уже в конце осени. Н

За несколько минут до высадки в городе



Ян "Чума" МАСАРСКИЙ

Going Slightly Mad

Как вы Ктулху позовете, так он вас и заберет
Народная примета

★ Жанр Action/Adventure ★ Издатель Bethesda Softworks ★ Разработчик Headfirst Productions ★ Дата выхода Конец 2003
★ Сайт игры www.callofcthulhu.co.uk

Пришло время вновь обратить наш благосклонный взор на Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Игра, которая, по словам некоторых обозревателей, "перевернет жанр survival horror на PC". Процесс переворачивания длится уж без малого четыре года; оно и не удивительно – жанр-то, чай, не страничка журнала, и перевернуть его так вот, с полпинка, вряд ли удастся. Правда, англичане из Headfirst Productions, видно, тоже не первый день живут: напридумали всякого, чтобы почтенные геймеры то и дело вздрагивали, нервно ерзали, хватались за сердце и будили округу воплями ужаса. Среди геймеров, конечно, слабонервные встречаются редко, однако ж лишний раз подпрыгнуть на стуле – дело для геймерского здоровья исключительно полезное.


Пьянство до добра не доводит

Работал я в шестьсят четвертом годе на одном хлебозаводе...

Как несложно заметить, игра имеет кое-что общее с Говардом нашим Филлипсом Лавкрафтом (См. "Навигатор" №7 за этот год). Headfirst Productions торжественно обещает хранить верность заветам Мастера: безжалостно и регулярно отдавать главгероя на растерзание силам зла и заботливо культивировать в аудитории паранойю, учащенное сердцебиение и повышенное потоотделение.

Игра не воссоздает какую бы то ни было конкретную лавкрафтовскую историю – все исключительно "по мотивам". Некоторые персонажи, а также время и место действия вкупе с общей идеей и стилистической направленностью – таков список заимствований. Есть еще лицензия на популярную настольную RPG Call of Cthulhu от компании Chaosium (http://www.chaosium.com/); правда, не совсем понятно, зачем она нужна: кроме непосредственного названия и общей игровой вселенной, мы не увидели между двумя этими продуктами никакой прямой связи.

Сюжет же вкратце таков. Двадцатые годы прошлого века, США. Главный герой Джек Уолтерс (Jack Walters) отправляется в город Иннсмут (Innsmouth), дабы в качестве частного сыщика расследовать дело о пропавшем без вести молодом человеке. Джек преследует не только профессиональные интересы – в этом городе он также рассчитывает получить ответы на некоторые вопросы личного характера. Несколько лет назад он попал в одно весьма странное место, где ему пришлось пережить пару неприятных моментов. Неприятных настолько, что Джек слегка поехал крышей, и с тех пор ему все не дают покоя загадочные культисты, странные письмена и прочие тайны, связанные со старичком Ктулху. Персональное расследование заводит Джека все дальше в "темные уголки Земли"; в лучших традициях жанра сюжет развивается по принципу "худшее впереди", и главный герой медленно погружается в пучину кошмарной реальности, оставляя за собой лужицы крови и последние крохи разума...

То, что у вас паранойя, еще не значит, что за вами не следят

Формально игра представляет собой 3D action/adventure от первого лица, где в определенной пропорции намешаны: стрельба (встречаются как реально существовавшие в то время стволы, так и некоторые фантастические виды оружия), решение головоломок (скорее, в стиле шутера, нежели квеста), общение с NPC, а также элементы "stealth" – a la Thief. В общем, стандартный набор, повсеместно встречающийся в работе психически нездоровых частных детективов, пытающихся вопреки толпам монструозных персонажей проникнуть в тайны культов, посвященных Квинтэссенциям зла, спустившихся на Землю со звезд...

По словам разработчиков, знакомство с книгами Лавкрафта и одноименной настольной RPG является не более чем приятным для игрока бонусом. Чтобы качественно пуститься в параноидальное приключение, никакой предварительной информации не требуется. Все, что надо, мы увидим собственными глазами (точнее, глазами Джека). И это одна из главных идей игры. Ведь в ней нет никаких "информационных дисплеев" – забудьте о циферках в углу экрана, любезно сообщающих, сколько у вас осталось здоровья, брони и патронов. Все исключительно "на глазок" – на субъективный глазок главного героя, которому бывает страшно, больно, холодно и т.д. Учитывая, что он, прямо скажем, не в парке на прогулке, эти "страшно" и "больно" будут весьма актуальны на протяжении большей части игры.

С физическим состоянием героя все более-менее понятно. Повредив ногу, Джек будет хромать и медленнее передвигаться. Травма руки, естественно, отразится на ловкости обращения с оружием; и дрожащие от холода руки не способствуют меткости (что, бессердечные эксплуататоры виртуальных тушек, вам раньше не приходило в голову, что купание в одежде осенью – не самая комфортная процедура?). Процесс лечения также не сводится к использованию "аптечек", мгновенно восстанавливающих столько-то процентов "здоровья", – кровоточащую рану надо забинтовать, а боль усмирить уколом морфия (двадцатые годы, не забывайте). Впрочем, подобные идеи встречались и раньше. Куда интереснее психологическое здоровье героя.

В Call of Cthulhu есть некая система "вменяемости" персонажа. Эмоциональное состояние Джека зависит от того, что он видит, в какие ситуации попадает, с кем/чем сталкивается и т.д. Например,


Пиф-паф

что вы испытаете при виде здоровенной гадины, которая только что размазала по стенке пару человек и идет в вашу сторону с намерением сделать с вами то же самое? Нет-нет, забудьте, что вы бывалый геймер, сидящий за экраном монитора. Вы находитесь там, и больно будет именно вам. Логично предположить, что вы услышите бешеный стук сердца, испытаете некоторую судорожность телодвижений и вдруг ощутите в себе силы бегать быстро-быстро. Того же следует ждать и от вашего виртуального воплощения.

На практике "паника" у Джека выражается посредством дрожи в руках; он будет более чутко реагировать на движения мыши и нажатия клавиш – пока не успокоится. При виде чего-нибудь жуткого картинка может слегка плыть перед глазами; на краю обрыва вы можете испытать головокружение; от боли мутится в глазах – и т.п. Хоть графически-технически игра и не потрясает до глубины души, но, думается, все вышеописанное может воспроизвести вполне адекватно.

Отдельные сцены будут оказывать лишь кратковременное психологическое воздействие – прилив адреналина кончился, все прошло. Но чем дальше Джек проникает в мрачные тайны (которые, не следует забывать, касаются его лично), тем более ему становится не по себе. У него развивается форменный психоз; он начинает слышать шепот и звон в ушах, видит мелькание каких-то теней, звуки искажаются, взгляд теряет фокус... В определенных точках игры можно "придти в себя", но с каждым испытанным шоком уровень "вменяемости" медленно, но верно падает – и восстановлению уже не подлежит.

Не говори "гоп!"

Глядя на некоторые современные игры – как уже вышедшие, так и еще в стадии разработки – нельзя не порадоваться, что наконец-то герои компьютерных игр приобретают хоть какое-то эмоциональное измерение. Не малозначащие реплики типа "ой, я в панике" – этого-то в избытке. Речь о том, что "психологизм" в играх, о котором так долго говорили большевики, похоже, начинает приобретать хоть какие-то реальные формы. И это куда как интереснее, чем "фотореалистичные текстуры" и какой-нибудь там очередной "супербампмэппинг".

Впрочем, психологизм психологизмом, но разводить слюнявый оптимизм пока рано. Есть два весьма важных аспекта игры, которые нельзя осветить средствами пресс-релизов, превью или даже промороликов. Это игровой баланс и сценарий. Сценарий – потому что жанр обязывает; не аркада все-таки. Развитие сюжета должно восприниматься игроком с азартом и нетерпением, а не с кислой скукой от набивших оскомину "литературных" клише и безыскусных сюжетных штампов.

Баланс, разумеется, актуален всегда, но в случае с "нестандартными" играми типа Call of Cthulhu – особенно. Выдумать оригинальную фичу особого труда не составляет; грамотно реализовать ее и вписать в игру – совсем другое дело. Сделать так, чтобы перепады "вменяемости" добавляли атмосферности, а не вызывали раздражение несвоевременным появлением, – очень непростая задача. Как оно выйдет на деле – тут можно лишь уповать на профессионализм разработчиков. Наверняка предсказать такие вещи практически невозможно.

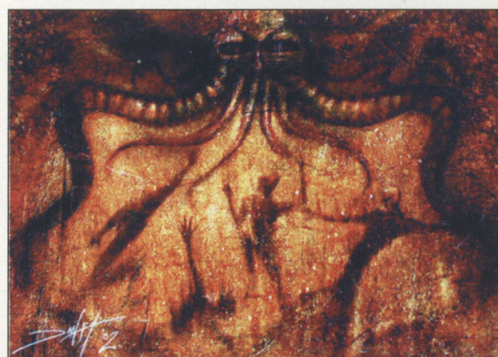
Состоится пресловутый переворот жанра или нет – покажет релиз; мы же можем рассчитывать хотя бы на честную дозу адреналина. Ну, хочется рассчитывать, по крайней мере.

Н



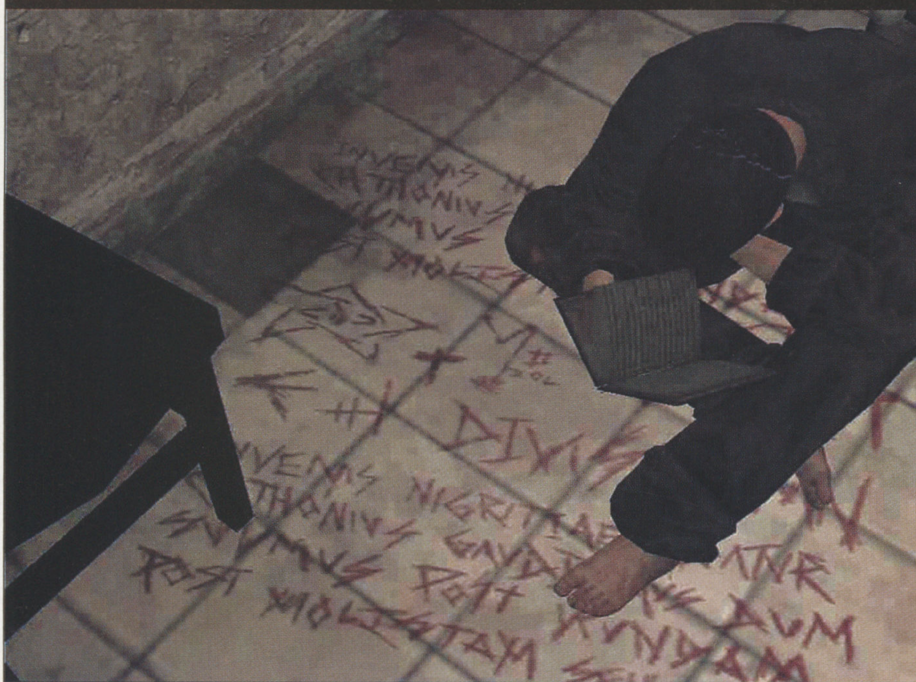








Граффити, граффити!



PAINKILLER

Let the Bodies Hit the Floor!

Юрий ПАШОЛОК

I'm the one that you wanted
I'm your Superbeast.
Rob Zombie

★ Жанр FPS ★ Издатель Dreamcatcher Interactive, Акелла ★ Разработчик People Can Fly ★ Дата выхода Октябрь 2003
★ Сайт игры www.painkillerthegame.com

Материалы по этой игре уже не раз появлялись на страницах нашего журнала. О похождениях Даниеля Гернера, застрявшего между раем и адом, было рассказано немало, но мы решили написать еще раз.

Причиной стала попавшая в наши руки тестовая версия Painkiller, содержащая три уровня. Одно дело - рассказывать об игре, основываясь на заявлениях разработчиков и скупых строках пресс-релизов, другое - когда в твоих руках рабочая версия.

Действо

Serious Sam стала эталоном того, каким должен быть аркадный шутер. Появившаяся не так давно Will Rock нисколько не поколебала позиции детища CroTeam, но то, что не удалось Saber Interactive, вполне по силам полякам из People Can Fly. В отличие от Will Rock, новый убийца Серьезного Сэма не собирается играть по чужим правилам, Painkiller является зрелищем иного толка.

Представьте на секунду, что Raven Software неожиданно бросила всех своих джедаев с Маллинзом и решила вернуться к истокам, то есть собралась делать Heretic III. Но в последний момент перед утверждением дизайн-документа неизвестный шутник приписал, что монстров должно быть не много, а очень много. Представили? Теперь добавьте к этому персонажа, похожего на паренька в зеленом кожаном мундире, а также арсенал, состоящий из кучи крупнокалиберных пулеметов и автоматов. Примерно по такому рецепту и делается Painkiller.

Казалось бы, ничего нового на ниве аркадных шутеров не сделать. Но пример Serious Sam наглядно показывает, что ресурсы новых идей еще не исчерпаны. Детище People Can Fly также удивит бывалого игрока, на этот раз зрелищностью. Простая ситуация: узкий коридор, автомат с подствольным гранатометом в руках, с фронта наседает десяток неких типов в робах и с топорами наперевес. Не интересно? Лишь до той поры, пока не увидишь, как это выглядит. Повторим тот же дубль еще раз: мрачный, скупо освещенный коридор, стены которого являются могилами, на вас двигаются все те же типы, но делают они это крайне грациозно. Разработчики предусмотрительно оставили в разных местах коридора бочки, которые так классно взрываются. Вы начинаете поливать наседающих нелюдей морем пуль, периодически пуская в ход гранатомет. Ваши противники гнутся под свинцовым дождем, а при попадании гранаты летят в разные стороны, размахивая конечностями. Добавьте к этому отлично подобранное музыкальное оформление, и картина действа под названием Painkiller предстанет перед вами во всей красе.

Торжество технологий

Создатели Painkiller не гнались за последними графическими технологиями, основной задачей было доведение до совершенства анимации, для чего был приобретен известный физический движок Havoc 2.0. Этот движок применялся и ранее, но именно People Can Fly удалось воспользоваться его возможностями по максимуму.

Для демонстрации возможностей Havoc создатели игры, к примеру, на одном из уровней специально поставили нескольких монстров на бочки с бензином. Но настоящим откровением стал второй уровень тестовой версии, где игроку противостоит огромный босс, вооруженный боевым молотом. Тот, кто хоть раз увидит это зрелище, запомнит его надолго. На фоне эффектно разваливающихся колонн и арок, оставшихся от старого храма, пасуют даже знаменитые кирпичики из Silent Storm. А уж когда местный босс лупит о землю молотом, поднимая в воздух сотни тонн строительного мусора... Это надо видеть, главное - не забывайте уворачиваться от падающих глыб.

Между раем и адом

Ждать Painkiller осталось уже недолго. Если People Can Fly удастся выдержать заданный темп, нас ждет настоящий шедевр, способный затмить творение CroTeam. Да пребудет с вами Калеб!

Н



Так это ты таскал мои плюшки!!



Biker can fly

Первая стратегия о Первой мировой

Антанта

Прими участие
в конкурсах по "Антанте"
на http://www.buka.ru/competition
Призы - оптические мыши Logitech!
Информацию по "Антанте" смотри на www.entente.net









Особенности игры:

- Исторически достоверные изображения солдат и техники Первой мировой войны, сделанные по реальным архивным данным;
- До 80 000 юнитов на карте;
- Возможность повлиять на известные и малоизвестные исторические сражения;
- Разветвленная система апгрейдов;
- Экономический и военный советники;
- Высоко детализированные трехмерные ландшафты;
- Музей военной техники времен Первой мировой войны;
- Сетевая игра по локальной сети и интернет до 8 человек.

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095) 111 51 56, 111 54 40,
e-mail: buka@buka.ru



POWERED BY: gamespy

Информационная поддержка CNT Центральный телеграф



Бука® BUKA ENTERTAINMENT www.buka.ru

UNREAL TOURNAMENT 2004

Мясные бега

Никита КАРЕЕВ

You are about to enter another dimension, a dimension not only of sight and sound but of mind. A journey into a wondrous land of imagination. Next stop, Unreal Tournament 2004!
Грезы закостенелых фанатов

★ Жанр Multiplayer/FPS ★ Издатель Atari ★ Разработчик Epic Games/Digital Extremes ★ Дата выхода Зима 2003 года
★ Сайт игры www.us.atari.com/games/unreal_tournament_2004_pc_action

Unreal Tournament прочно встал на рельсы спортивных симуляторов. Никаких сиквелов, никаких адд-онов, никаких римейков. Ведь не назовете же вы NBA 2004 сиквелом NBA 2003? С таким успехом можно и новую олимпиаду назвать сиквелом предыдущей. Нет, отныне очередной UT - неизбежность, традиционный подарок под новогоднюю елку. Ну, по крайней мере, до тех пор, пока слово "киберспорт" находит в душе продвинутого геймера теплый, вызывающий приятные чувства отклик. Это сладкое чувство эмоциональной разрядки, эта пленительная сцена разлетающихся по углам ошметков парного мяса налетевшего на ракету супостата... Нет, это даже покруче баскетбола!

Latest Edition of the Definitive Computer Blood Sport

Именно так характеризует UT2004 майский пресс-релиз Atari. "Новая редакция", апофеоз мечты любого игродела, достигнутый немногими. Отныне едкие фразы "да тут движок двухгодовалой давности", "а где сюжет?", "да это тупой клон!", "и чего тут оригинального?" и иже с ними просто не существуют для уха смекалистого разработчика. А вместо всего этого существует обширная ниша - киберспорт, существуют коммюнити и кланы, существуют фанаты-болельщики и срок разработки длиною в год. Делаешь, что просят, вносишь немного от себя и получаешь зарплату за отчетный период. Таким образом, рискованный и непредсказуемый творческий процесс преобразуется в нечто вроде "техзадания": цели и средства заранее ясны, осталось лишь сделать. И не придется, подобно Legend, выслушивать потом нелестные отзывы о своем многолетнем труде.

In Epic we trust

Процесс разработки "киберспортивной" игры очень занятен. Например, игроки могут попросить не добавлять в игру какой-то вид оружия. Нонсенс, не правда ли? Не добавлять оружие в FPS - это надо же было такое придумать! Тем не менее, в западных коммюнити разгорелись нешуточные споры по поводу возвращения в игру снайперской винтовки. Винтовка была еще в UT, но потом ее с позором изгнали, получив красную карточку за дисбаланс игры; другая часть коммюнити пожалела винтовку, и ее пришлось вернуть, изрядно замедлив и наделив "дымовым эффектом" - теперь после каждого выстрела объектив оптического прицела застилает густая пелена пороховых газов. Стрелять в таких условиях невозможно, зато по такой вот черной тучке можно без труда вычислить дислокацию затаившегося снайпера. Другое оружие - штурмовая винтовка - наоборот попала в фавориты, за что была одарена возможностью использования ее сразу с двух рук. Небольшие изменения претерпели и некоторые другие виды оружия: был замедлен альтернативный огонь у Bio-Rifle, а вот Translocator наоборот ускорили. Но самое главное - к пикнику подтянулись и абсолютно новые виды оружия: тройка свежих и весьма мощных турелей, кровожадные паукообразные мины Parasite Mines и AVRil - ракетный комплекс, предназначенный для уничтожения всевозможной техники. И вот тут начинается самое интересное.



По машинам!

Добавление в командную игру техники - идея сколь древняя, столь и спорная. Помнится, игроков собирались посадить за баранки еще в далеком 1998 году, когда должен был выйти Team Fortress 2 (он и сейчас нам должен!). Потом, в эпоху расцвета мультиплеера, все-таки вышло несколько проектов, задействовавших механические средства передвижения (например, Mobile Forces или тот же C&C: Renegade), но идея явно не претендовала на всеобщее и поголовное одобрение. Все-таки спортсмены - народ консервативный. И вот Epic, запасшись некоторым авторитетом, решила окончательно втолкнуть новый стандарт. Внедрение новшества прошло по трем направлениям. Первое, конечно, это добавление изрядного количества техники: присутствуют танки, багги, джипы, вертолеты и даже космические корабли (как истребители, так и бомбардировщики). Всего семь видов техники, причем в некоторые экземпляры местного автопарка можно сесть даже втроем (скажем, один водитель и два пулеметчика). Второе направление - модифицирование оружия, которое теперь на эту технику специальным образом реагирует (Link Gun лечит,



На каждой планете есть своя маленькая средневековая Япония



А с виду - обычный адвентюрный городок. Кто бы мог подумать, что через мгновение тут начнутся кровопролитные уличные бои

Shock Rifle усиленно калечит). А третье - создание специальных режимов игры, где новые боевые машины будут прямо задействованы. Ведь какая радость от танка в том же CTF? А никакой радости, одни слезы: "смешались в кучу танки, люди..." и так далее. Поэтому вместе с техникой в UT2004 появится и два новых режима игра - обновленный Assault и совсем свежий Onslaught.

Новые виды кровавого спорта

Assault был еще в оригинальном UT, но потом взял небольшой отпуск. Вернулся, как и полагается, румяным да подзагоревшим. Сейчас этот режим еще больше интегрирован во вселенную Unreal и, по сути, представляет собой то, что в серьезных стратегиях называют "историческими кампаниями". Звучит немного странно, но разработчики уверяют, что для мира Unreal эти битвы действительно являлись историческими. Оборона скоростного поезда. Защита космического корабля Скааржей. Почувствуй себя солдатом не от мира сего! Естественно, битвы все как на подбор эпические, да еще и с массированным участием разнообразной боевой техники. Например, в одной из баталий обоим сторонам придется начинать на... истребителях в открытом космосе! Попытка заткнуть за пояс боевые космические симуляторы? Пока что разработчики отшучиваются объяснениями типа "it's fun as hell!". Впрочем, в свете описанных выше особенностей разработки игр с датами в названиях беспокоиться, скорее всего, не о чем - почетные мастера кровавого спорта наверняка уже все опробовали и утвердили. В остальном же Assault претерпел лишь эволюционные изменения. Снова две команды: у одной цель что-то сделать, а у второй - не дать это сделать. Играется несколько раундов, и команды периодически меняются местами. Разве что задачи теперь обещают поставить поразнообразнее: то компьютер какой взорвать, то космическую базу защитить, то саботаж сотворить.



Еще один новый и довольно "громкий" режим - Onslaught. Описать его столь же сложно, как и понять, насколько он будет интересным. А видевшие утверждают, что он будет таковым на все сто. Итак, задача с виду банальна. На карте две базы, наша и ваша. В центре каждой из них - некое энергетическое ядро - Power Core. Уничтожил PC противника и сберег свое - победил! Одна незадача - ядро неуязвимо для оружия. Чтобы нанести ему какой-то ущерб, нужно сначала подсоединить его к своему ядру посредством строительства специальной ЛЭП. Для этого придется захватить ряд расположенных на карте нодов и провести через них заветную электропроводку. Но не все, опять же, столь просто. Во-первых, ноды надо захватывать последовательно - один за другим. Во-вторых, враг тоже не дремлет и ваяет свою "Дружбу". В-третьих, застроенные ноды можно уничтожать (и ремонтировать!), а значит, у каждого из них должна стоять бдительная охрана. Ну и, в-четвертых, карты для Onslaught напоминают по размеру средней руки колхозные поля: пешком не пройдешь, брассом не проплывешь. А это значит, что без скоростной техники (которая, надо полагать, у нас и врага разная) тут и делать нечего. В общем и целом все это складывается в весьма противоречивую картину. Понятно, что игра рассчитана на длительное время и на весьма большое число участников. Но, с другой стороны, и в этом случае она имеет все шансы затянуться на пару-другую часов. Как такой расклад будет принят игроками, мы узнаем только со временем.


Снайпер в рваных ботинках. А на улице-то декабрь месяц. Жестокая игра


Фанаты GTA будут разочарованы. Завладеть чужим транспортом в UT2004 так просто не получится

Вкуснятина

Революция - хорошо, но эволюция спокойней. Наряду с совсем новаторскими изменениями, UT2004 привнесет и ряд мелких технических улучшений. Перво-наперво, конечно, оптимизация движка. Как не смешно это звучит, но для тех, кто потратил все деньги на P4-3 GHz, начисто забыв о ДжиФорсе, вновь появится софтверный рендеринг (все еще помнят, что это такое?). Будет, конечно, вновь оптимизирован сетевой код и доработан AI ботов. Дебют делает интересная фича - Voice Over IP: теперь, разжившись микрофоном, можно переговариваться с любым игроком в пределах видимости, а также с членами своей команды (не пробуйте повторить это дома, сидя на хрущевской АТС). Но самое приятное нововведение - это обратная совместимость с UT2003. Ведь UT2004, наряду с кучей новых карт, мутаторов, персонажей (Скааржи, Ксан и его пассия прилагаются) и всего-всего, содержит все карты предыдущей игры и будет легко играться на серверах под UT2003 (к сожалению, обратное исключено). А это значит, что сразу же после выхода игры вам будут доступны многие сотни серверов для многопользовательской игры, равно как и все мутаторы и моды, когда-либо созданные для UT2003. Осталось лишь дождаться этого счастливого момента.


Яркие представители популярной в будущем году автотехники: багги и танк. На переднем плане - работник автосервиса

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

Хвост за хвост, глаз за глаз

Андрей ЩУР

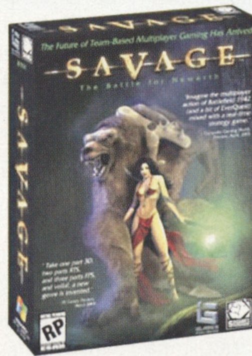
★ Жанр FPS/RTS ★ Издатель iGames ★ Разработчик S2 Games ★ Рекомендуется Pentium III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.s2games.com/savage

Настоящему индейцу
Нужно только одного,
Да и этого немного
Да почти что ничего!
Федор Чистяков, группа "Ноль"

Я думаю, не будет большим открытием сказать, что жанры компьютерных игр окончательно оформились только в девяностых годах. И как только они сформировались в современном их понимании, тут же появились энтузиасты, желающие эти жанры скрещивать. С остервенением твердолобых мичуринцев они пытались присобачить одно к другому, создавая зачастую интересные концепции, которые, правда, игровой народ воспринимал под лозунгом "на фига нам такая генетика?" и благополучно обходил стороной. Достаточно вспомнить Battlezone - красивую, но громоздкую помесь FPS и RTS, любопытную по сути, но провальную по количеству продаж.

Но время шло, пристрастия игроков изменялись. Мультиплеер расцвел и начал плодоносить всевозможными Контр-Страйками и Бэттлфилдами. Приунывшие было мичуринцы при виде нового урожая снова воспряли ото сна и угрожающе двинулись на возделанную целину игроков, радостно кромсающих друг друга на de_dust. "Хотите новый многопользовательский шутер, камон, ага?" - с хитрецой спросили мичуринцы. "Да! Хотим!" - завопили ничего не подозревающие игроки. "Хотите многопользовательскую RTS, йо?" - не унимались мичуринцы. "Еще как!" - продолжали буйствовать игроки. "А хотите все это в одной игре, джага-джага?" - наконец выявили свои кровожадные планы злостные геномесители. "Ы-ы-ы... Чаво?!" - уточнили некоторые из игроков. "Поздно, держите," - мичуринцы поставили жирную точку в дискуссии, и выложили на прилавки Savage: The Battle for Newerth. "Дикость какая-то", - решили игроки. Но игрушку купили.

Грядет каменный век



Предысторию для своего сетевого полушутера-полустратегии разработчики из S2 Games придумали следующую: почему-то они решили, что в будущем человечеству настанет каюк. Не совсем капитальный, но вполне ощутимый: люди деградируют до состояния разрозненных кочевых племен, а вот всякое зверье, напротив, немного образумится и приобретет зачатки логического мышления, локализующего индивидуумов в рамках отдельно взятого социума. В результате чего выживание homo, который все еще немного sapiens, окажется под угрозой. И вот в это время на сцене появляется некий дядька с мрачным имечком Jaraziah Grimm, который объединяет остатки человечества в Legion of Man (почти что "Лига выдающихся джентльменов"). Объединенные, человеки начинают вспоминать зачатки магнетизма, механики и прочей химии, после чего активно применять их в процессе изготовления стрелкового оружия, обзаводясь весомыми аргументами в споре за право быть "венцом эволюции".

На беду товарища Грима, у него была маленькая сестренка, которая с детства была немного не в себе, слышала голоса и даже им отвечала. Правда, тут речь шла не о мертвых людях, а о полуразумных зверюшках, с которыми она часто пропадала по лесам. Поворотным моментом в этой истории стал какой-то хищный зверюга, который принес девчушке в поселение то ли одуванчик, то ли еще какой укроп с цветочками, который она потеряла по дороге домой. Видимо, за нарушение территории частной собственности, зверюгу поселяне с энтузиазмом разделали на филей и когтей прямо на глазах девчушки, после чего у той сознание совсем с катушек взбрыкнулось, и она свалила в леса, жить с волками. Звучно обозвавшись Queen Beast, человеческий детеныш, будучи в глубине души не хуже своего старшего братца по части администрирования, собирает вокруг себя армию зверей, в срочном порядке разрабатывает для них магические прибамбасы и направляет на войну с людьми.

Сюжет, прямо скажем, такой, что Рони-Старший заливается горючими слезами (от умиления, не иначе), но зато он хоть объясняет, почему это команда дикарей, вооруженных ракетницами, начинает сражаться с некими звероподобными монстрами, швыряющимися fireball'ами. А большего от сюжета для чисто мультиплеерной игры и не требовалось.

Мы наш, мы Таун Холл построим!

Задумка в Savage проста и в то же время оригинальна: берется карта с пересеченным ландшафтом, в противоположных концах ее устанавливаются враждующие базы, которыми берутся руководить два игрока. Как и в других RTS, они обводят рамочками своих пеонов, посылают их на добывание ресурсов, строят дополнительные сооружения и разрабатывают новые технологии, апгрейдясь помаленьку. Но есть небольшая незадача: игроки не могут строить боевые юниты. Ими становятся остальные члены команды, подсоединившиеся к игровому серверу.

Таким образом, получается, что два игрока гоняют RTS, видя поле брани с птичьего полета, в то время как остальные тридцать (к сожалению, Savage позволяет создавать серверы на максимум 32 человека) играют на этой же территории в экшен от первого/третьего лица.

Первое и главное ощущение от Savage - ощущение юнита. Вот рождаешься ты у местного Town Hall'a: перед тобой расстилается поле, холмы, здания всякие, пеоны ручейком от шахты к базе текут, вдалеке какие-то животные-NPC пасутся. И первая мысль у тебя в голове - что же делать дальше? Бежать к вражеской базе, пойти настругать NPC-кричерсов, чтобы экспы и денег заработать, или... тут вокруг фигурки твоего персонажа появляется зеленый круг и где-то неподалеку справа с неба на землю ударяет путеводный луч. "Иди туда!" - подсказывает для особо башковитых чей-то голос. Пожав плечами и быстро оттарабанив "Yes, sir!" бежишь, куда сказали. За несколькими холмами обнаруживается прозрачный макет недостроенного гарнизона, который уже возводят три таких же, как ты, игрока. "Строй здесь!" - продолжает вещать голос, и структура подсвечивается все тем же столбом света. "Нет проблем!" - отвечаешь ты, достаешь топорик и начинаешь усердно молотить им по зданию, внося посильный вклад в коллективное дело. Через несколько секунд гарнизон достроен, но голос все не унимается: "Защити юнит!" заявляет он и подсвечивает катапульту, только что появившуюся рядом со зданием. Хочется спросить голос "А не пойти ли тебе лесом, многоуважаемый?", но поскольку знаешь, что ответом будет "Ну, тогда попробуй только у меня потом деньги клянчить", поэтому деловито озираешься, пристраиваешься по ходу движения осадной машины и понимаешь вдруг, что от ощущения собственной необходимости, своей значимости

на поле боя тебе становится приятно. На тебя полагаются. Тебе приказали защитить важный юнит, который может раздолбать защитные башни вражеской базы и открыть путь к ее сердцу. И когда тебя за следующим поворотом на ходу сносит вражеский монстр, прокачанный по самые помидоры, становится не столько обидно за себя, сколько за державу - ведь без тебя катапульту точно завалят, хрупкая она. И атака захлебнется, и враги пожгут родную хату. Поэтому дожидаешься ты, пока таймер отсчитает время до очередного распауна, выбираешь себе юнита и оружие помощнее, и валишь к месту сечи в надежде успеть к разбору полетов. Но все тот же голос тебе говорит "Поздно, Вася, "Боржоми" пить, иди вот теперь лучше сюда", и на горизонте появляется новый столб света. А ты бежишь туда и понимаешь - вот это и есть настоящая командная игра...



Понастроили зверюшки укреплений - не подсунешься...

А у нас на Базе газ, а у вас?

Технологически что люди, что звери практически равны. У обеих сторон есть пять типов играбельных юнитов, один из которых игрок может выбрать при респауне, если они уже разработаны на базе и если у него есть деньги на их покупку. Если денег нет, то игрок может подать запрос "капитану" команды, чтобы тот ссудил золотом - у игрока, который выступает управляющим базы, есть специальное окно, в котором он может посмотреть список таких запросов, и, пользуясь общественной казной, спонсировать того или иного просителя. Кроме помощи деньгами командующий игрок может назначить одного из "полевых" игроков своим помощником - "офицером". Офицер (такого игрока легко узнать по небольшому штандарту, который он несет на спине) играет роль, схожую с той, что



была у героев в Warcraft 3 - он сильнее, живучее остальных "юнитов", и вокруг него может быть аура, дающая бонусы окрестным игрокам родной команды.



Экипировка юнитов у обеих команд тоже очень похожа. На экране загрузки у игрока есть пять слотов, в которые он может купить и поставить всякие девайсы. Два первых слота отведены под оружие, причем первый тип обязательно будет либо когтями, либо тесаком, и зависит от типа выбранного юнита. К примеру, если вы будете играть за самого слабого дикаря, то у него будут два топорика, у среднего воина будет меч, а мощный легионер родится со здоровенной секирой в руке. Во второй слот устанавливается одно из разработанных на базе орудий убийства. Как правило, это что-нибудь дистанционное, вроде лука/ракетницы или посоха огненных или ледяных стрел. У зверей, правда, еще это может быть каким-нибудь бонусом для контактной атаки: к примеру, можно выбрать очень полезную способность "вампиризм", добавляющую здоровья при каждом попадании лапой по врагу.

Остальные три слота предназначены под всякие хитрые штуки, также разработанные на базе. Ими могут быть аптечки, ящик с дополнительными патронами, мина, бомба, временная невидимость, и т.д. В целом, набор "спецсредств" у каждой команды разный, но некоторые вещи, вроде мин и замедлителей движения, совпадает почти полностью.

Тактика и стратегия

По части экшена разработчики попытались провести игровой баланс так, чтобы звери в Savage специализировались на контактном бое, в то время как люди были опаснее на расстоянии, будучи вооруженными мощными пушками. В результате, на данный момент люди выглядят слабее, так



как многие типы снарядов у используемых ими "стволов" имеют некоторую задержку между непосредственно выстрелом и попаданием в цель - то есть они тратят какое-то время на сам полет до цели, что резко снижает шансы попасть по шустро бегущему и стрейфящемуся мон-



Осадный юнит зверей. Еще не Годзила, но уже Кинг-Конг

Между прочим...

Savage: The Battle for Newerth можно приобрести прямо через интернет, если у вас есть кредитная карточка, 40 баксов на ней и неплохой канал связи, позволяющий выкачать дистрибутив размером около 250 Мб. Пойдя по ссылке с сайта издателя игры www.igames.com, вы сможете произвести перевод указанной выше суммы, после чего вам будет выдан личный CD-Key и ссылка на архивный файл с игрой. Поскольку Savage - это не online, никаких дополнительных месячных и прочих оплат для нормальной игры по сети не требуется.



Экран экипировки





стру-противнику. Приплюсуйте к этому маленький боезапас, а также проблемы лага (Savage довольно требовательна к каналу связи - об игре через модем тут даже речи идти не может), и получается, что все часто сводится к довольно хаотичным скачкам вокруг противника, в надежде зайти к нему сзади и рубануть с плеча. А в этом деле зверюги гораздо лучше людей-воинов.



RTS-составляющая не сильно отличается от стандартов, имеющихся в этом жанре. Каюсь - поскольку мне ближе экшен, стратегической части при изучении игры я уделил меньше внимания. Но, например, мне, в буквальном смысле слова, на своей



шкуре удалось прочувствовать стратегию быстрого раша - особенно она хорошо получается у команды зверей, перевес в силе которых особенно чувствуется в начале матча, пока люди не разработают огнеметы или пулеметы.

Кроме экшена и RTS в игре есть еще небольшая RPG-составляющая. Каждый из участников, будь то игроки-юниты, или игроки-командующие (которые тоже могут выбежать на поле боя, сняв с себя управляющие обязанности), зарабатывает во время матча экспу, либо охотясь на NPC-животных, пасущихся в определенных местах карты, либо строя здания и добывая ресурсы, либо уничтожая врагов и вражеские фортификации. Всего за время одной игры можно заработать десять уровней. Точнее, можно заработать и больше, но после десятого они ничего игроку не добавляют. Зато каждый из уровней первой десятки дает какие-нибудь бонусы - то броньку помощнее, то оружие поострее, то выносливость подольше. Что, сами понимаете, довольно динамично изменяет баланс игровых сил.

Ребятам о зверятах

Создателям Savage удалось уловить то, что оказалось нужно игровому народу сегодняшних дней (и это при том, что разработка игры была начата еще в 2001 году). Удачное совмещение двух, а по сути, даже трех жанров (FPS+RTS+слэшер) должно быть нынешней публике интересным, благо сетевые игрища сейчас становятся все популярнее и популярнее. Возможно, за играми, наподобие Savage, стоит даже киберспортивное будущее. Вы только представьте: сборная России по Savage (или схожей по стилю игре), куда входят лучшие варкрафтеры, контрстрайкеры и анрильщики страны - это же было бы действительно здорово.

Но не буду загадывать наперед. Пока что, без улучшенного сетевого кода, без нормального редактора, благодаря которому фанаты смогут заняться созданием модов, без ботов и нормального туториала, из-за чего приходится зачастую довольно долго изучать геймплей, чтобы понять некоторые его принципы, Savage сейчас - просто хорошая игра, которая только претендует на статус всенародной любимицы. Но этот жанровый гибрид смог доказать, что путь экспериментирования вовсе не так ущербен, как казалось. И у нас, возможно, появится больше смелых игр, за которые издатели раньше просто боялись браться из-за их нестандартности.

Но это я так, мечтаю помаленьку. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.0


Четыре трупа и баллиста дополнят утренний пейзаж



Как я понимаю пеонов...

Юрий ПАШОЛОК

Ненаучная фантастика

Жертвы научной фантастики
Крепкие плечи, суровые лица.
Битою рожею как не гордиться.
Как не поверить юродивой силе.
Тайм-Аут

★ Жанр Командный FPS ★ Издатель Electronic Arts, SoftClub ★ Разработчик Digital Illusions CE AB ★ Рекомендуется Pentium-III 800, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb) ★ Сайт игры http://www.battlefield1942.com

Даже очень хорошую игру можно испортить плохими адд-онами. Ярчайший тому пример – Operation Flashpoint: последовавшие за оригинальной игрой Red Hammer и Resistance оказались, мягко говоря, не самыми лучшими дополнениями. Вместо того чтобы сделать достойное продолжение, Bohemia откровенно сваляла дурака.



Ситуация с Battlefield 1942 развивалась примерно по тому же сценарию. Road to Rome оказался совершенно никаким адд-оном: пара пушек, пара самолетов, пара танков да несколько карт – вот и все нововведения. После этого от Secret Weapons of WWII можно было ожидать чего угодно. К счастью, повторения истории с Operation Flashpoint не случилось.

Деревья гнулись

Игры на тему “а что бы было, если немцы продержались бы еще годик-два” становятся все более и более популярными. Отчасти подобную тематику можно было увидеть еще в Return to Castle Wolfenstein, потом был Grom, а впереди нас ждут как минимум две-три игры на ту же тему, среди них Secret Weapons over Normandy от LucasArts. Все это, конечно, хорошо, но подавляющее большинство создателей подобных игр имеют весьма поверхностное представление о тематике, за которую они берутся.

DICE и раньше не особо церемонилась с историей, теперь же невежество достигло апогея. Разработчики смешали в одну кучу как вполне серийные образцы техники, так и те, что появились как минимум через два года после окончания войны. Как вам понравится, к примеру, истребитель YF-85 Goblin, который задумывался, как самолет, носимый внутри бомбардировщика? В Secret Weapons of WWII он не только получил шасси, которых у него отродясь не было, но еще и заменил “Мустанги”. Кстати, первый полет YF-85 совершил в 1948 году. Таких вот “радостей” в адд-оне более чем достаточно. А еще в DICE имеют поверхностное представление о действии того или иного вида техники. По мнению разработчиков, Sturmtiger, который в жизни был самоходным реактивным минометом, является тем же “Тигром”, только стреляющим помощнее. Короче говоря, знатокам истории лучше заранее заготовить валерьянку и убрать тяжелые предметы.

Главное – баланс

К счастью, просчеты в новом детище DICE относятся лишь к новым видам техники. В остальном же Secret Weapons of WWII выглядит значительно лучше Road to Rome. Благодаря тому, что новая техника и вооружение поступали каждой из воюющих сторон более-менее равномерно, удалось сохранить общий баланс. На каждый новый вид техники или вооружения, поступивший в распоряжение Союзников, у немцев найдется достойный ответ. Вместе с тем, игроки получили новые возможности, о которых они раньше и не мечтали.

Между прочим...

В настоящее время сразу несколько команд работают над модами для Battlefield 1942, тематика которых пересекается с Secret Weapons of WWII.

Одним из наиболее значительных нововведений стали мобильные базы, получили их, правда, только Союзники. В роли баз выступают транспортные самолет C-47, которые способны брать на борт до десятка бойцов. С появлением C-47 Союзники получили возможность совершать крупномасштабные десантные операции. У немцев тоже найдется, чем ответить на такой поворот событий: в их распоряжении появились самоходные зенитные установки Flakpanzer IV Wilberwind, способные в считанные секунды сделать из самолетов противника решето. Кроме того, немцы обзавелись зенитными ракетами Wasserfall, правда, управлять ими достаточно трудно. Следует отметить появление у обеих воюющих сторон мотоциклов, впрочем, особой роли в бою они не играют.

Для тех, кто любит погорячее

В целом, новая работа DICE получилась вполне удачной. Конечно, исторические ляпы явно не играют на пользу новому адд-ону, но не стоит забывать, что создателей Secret Weapons of WWII больше интересует не реализм, а играбельность. **Н**

ADD-ON BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS OF WWII

Дымовая завеса, или англичанин просто испугался!





Спокойствие, только спокойствие, сейчас я вас настигну!



CHROME (ХРОМ)

Андрей Щур

Приключения Ийона Тихого

Настоящее издание сочинений Ийона Тихого, не будучи ни полным, ни критически выверенным, является все же шагом вперед по сравнению с предыдущими. Его удалось дополнить текстами двух не известных ранее путешествий – восьмого и двадцать восьмого.
Станислав Лем. "Звездные дневники Ийона Тихого"

★ Жанр FPS ★ Издатель Gathering of Developers, 1С ★ Разработчик Techland ★ Рекомендуется Pentium III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 32 Mb 3D-уск.
★ Сайт игры www.chromethegame.com



Уф, ну, наконец-то. Думал уже, что совсем состарюсь, пока буду ждать, когда же в шутерах появится нормальный лес. Был, конечно, Operation Flashpoint, в котором по лесу шариться можно было свободно, но лес тот так себе, если честно. Полгода назад объявился Vietcong, в котором заросли - просто загляденье, но вот свободы перемещения по ним, увы, почти не было. С другой стороны, все те игры, которые собираются пощеголять активно растущей флорой, – Far Cry, Xenus, S.T.A.L.K.E.R. – еще пока выходить-то и не собираются. И тут, совершенно неожиданно для меня, появился "Хром"...

Неожиданным появление было потому, что я не ожидал от этой игры многого. Футуристический шутер от команды, которая раньше занималась какими-то несерьезными гоночками (Pet Racer, если быть точным), не показался заслуживающим внимания: от сюжета, описанного в пресс-релизах, разило третьесортными боевиками, дизайн из разряда "я-это-уже-где-то-видел-и-не-раз" плюс красивая графика (но кого сейчас удивишь красивостями?). Самое забавное, что фактически в игре все так и оказалось: твердолобый сюжет, натыренный из других игр дизайн плюс красивая оберточная бумага. Но при этом играть в "Хром" все равно очень интересно. Потому что лес. Есть.

Манна небесная

По сюжету, в далеком будущем хромом станут называть не элемент из таблицы Менделеева, а некую чрезвычайно редкую и ценную субстанцию, с помощью даже малого количества которой можно терраформировать целые планеты. Естественно, за эту фиговину корпорации будущего грызутся не по-детски. Естественно, раз уж такая заваруха, то и нам, то бишь игроку, в ней место найдется. Благо повод есть – наше игровое "альтер эго" является профессиональным наемником, специалистом по тотальным массакрам. Имечко ему подобралось соответствующее - Болт Логан. Выражение "забить болт" тут же приобретает новое значение...



Несмотря на то, что профессия наемника намекает на некую свободу выбора, сюжет в игре прямой, как веник. В том смысле, что упрямо тянет игрока за шкирку до самого конца, не давая поводов для какого-нибудь волеизъявления, после чего неожиданно предлагает пройти последнюю миссию (типа, апофеоз сюжета) сразу за три противоборствующие стороны, присутствующие в игре.

Но хотя свобода выбора миссий в игре практически не реализована, сюжет позволяет навестить большое количество планет с разными ландшафтами и вдоволь насладиться предлагаемым разнообразием. А насладиться действительно есть чем.

Красивое будущее

Мир "Хрома" – это мир больших, даже огромных пространств, открытых для свободного перемещения. Пространства эти не только открытые, но и очень часто приятные глазу. Поляки из Techland приложили максимум усилий, чтобы игрок, топая по каким-нибудь инопланетным джунглям, понял, в какую красотищу он попал: если это лес, то это действительно густой лес: с травой, в которой можно спрятаться; со стволами деревьев, которые из-за плотности перекрывают обзор и приходится искать какую-нибудь горку, чтобы рассмотреть окрестности; с камнями и высокими кустарниками, которые не только дают массу дополнительных укрытий, но и просто здорово выглядят. Дополняют картину качественное небо с плывущими по нему облаками и великолепное освещение: когда на острове ты идешь и идешь через джунгли и вдруг сквозь листву начинает проби-


И это они называют баррикадой!! Ха!


Напарница Логана. Я понимаю, почему он любит свою работу...

ваться свет закатного солнца, освещая все вокруг золотыми лучами, – это выглядит просто здорово.

На фоне таких красивостей до странного хорошо выглядят и строения: они удачно вписываются в окружающий мир, и когда видишь посреди леса какие-нибудь приземистые серые бетонные здания или заброшенный промышленный комплекс посреди пустыни, то кажется, что так оно, наверное, и будет когда-нибудь выглядеть в будущем.

В целом, с графической точки зрения, "Хром" очень хорош: все в нем, начиная от проработки окружающего мира и заканчивая бликами на оружии игрока, сделано тщательно и качественно.

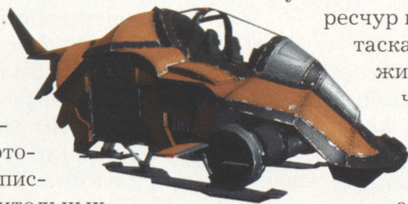


Импланты имеют несколько степеней приживления, то есть эффективности действия. Этот вот совсем адаптировался...

Киллер по найму

Структура миссий в игре несколько однообразна, но выбранный подход вполне понятен: наемник Логан путешествует по космосу в корабле своей партнерши Кэрри (эффектной грудастой блондинки в обтягивающем комбинезоне), которая занимается поиском контрактов. Каждое новое задание-контракт в небольшом ролике на движке, после которого Логану предлагается экипироваться и двигаться выполнять поставленные задачи.

Экипируется Логан следующим образом: у него есть слотовый инвентарь, как в Diablo. Но реализован он хитрее: одна половина доступных слотов образует общее поле, в которое можно запихать какое-нибудь большое оружие, а вторая разбита на несколько небольших полей, в которые ничего крупнее пистолета или дополнительных патронов не засунешь. Таким образом, взять с собой можно только одно большое оружие и одно-два вспомогательных (на самом деле, лучше только одно, а оставшееся место дополнить патронами). Инвентарным полем обладает не только Логан, но и его противники, так что во время миссии главгерой всегда может обыскать трупы врагов в поисках аптечек или лучшего ствола. Все бы ничего, но лично мне инвентарь этот не понравился. Точнее, идея-то классная, а вот реализовано кривовато. Например, из-за не очень правдоподобных масштабов пистолеты-пулеметы в инвентаре выглядят чересчур громоздкими. Да и вообще таскать только два вида оружия муторно: в игре очень часто приходится варьировать, используя то снайперскую винтовку, то ракетницу или автомат, поэтому периодически нужно курсировать по местности, бросая одно оружие и возвращаясь назад за другим. Это не есть весело, как вы понимаете. А еще из-за странных габаритов некоторых типов оружия не получается рационально использовать все поле инвентаря – некоторые слоты так и остаются постоянно свободными из-за того, что ни один предмет в них не запихнуть. Казалось бы, мелочь, но, если вы в душе манчкин, вы понимаете, что пустое место в инвентаре – рана на сердце!



Пиф-паф, ой-ей-е@%#?*%*&!!!

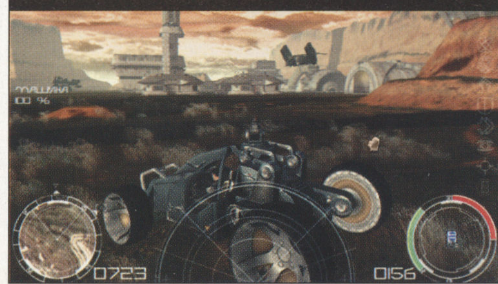
Чтобы оценить геймплей в "Хроме", к нему надо привыкнуть. Дело в том, что он несколько отличается от нынешних стандартов в шутерах: здесь враги в вас попадают часто даже на легких уровнях сложности. Но, в отличие от тех же стандартов, наносимые повреждения здесь не столь сильны. То есть, прежде чем "склеить ласты", Логан может поймать порядочно свинца. Это несколько непривычно на фоне общего перехода шутеров на более приближенные к реальности показатели. Второе отличие – аптечки. Они не просто добавляют "50 единиц жизни", а действуют некоторое время, постепенно увеличивая жизненный показатель до максимума. Чем больше аптечек активировать за раз, тем быстрее жизнь восполняться будет. Это можно активно использовать во время игры: врубаешь сразу три аптечки и в буквальном смысле ломишься на танки (шагающие). Они с тебя хитпойнты стругают, а утроенный эффект аптечек это почти тут же нейтрализует. Достаточно необычный подход, что приятно.

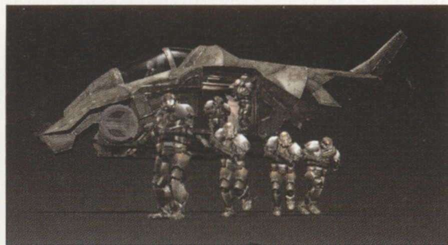
Еще одним немаловажным элементом месилова является использование имплантов. Логан напичкан разного рода железяками, дающими ему всякие бону-

Подосиновиков не встречал. Подполковников трое было. Срезал



Багги, трехствольный пулемет на крыше, Interstate' 76, ностальгия...







сы. Их можно активировать только на небольшие промежутки времени, чтобы (якобы) не перегружать общую нервную систему главгероя. Интересно то, что их также можно группировать и вешать на отдельные кнопки, повышая эффективность их применения. Допустим, увидел ты вдалеке вражину: нажимаешь F1, на котором у тебя посажены “помощь в прицеливании” и “нейтрализация отдачи”, после чего несколькими точными выстрелами снимаешь паршивца. А при зачистке помещений очень полезными бывают одновременно включенные “ускоритель реакции” (пресловутый bullet time, замедляющий время) и “живой щит”, уменьшающий повреждения на 50 процентов.

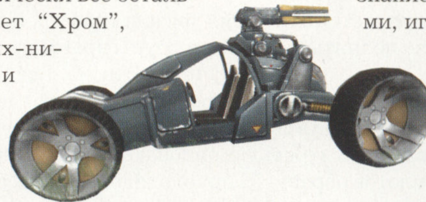
Дополняет общую картину геймплея наличие управляемых машин. Таковых три: спидер, багги и шагающий танк. Две последние махины оборудованы скорострельными пулеметами, выносящими любую оппозицию на раз. Чтобы наличие управляемой техники в игре было целесообразным (на багги в лесных миссиях ездить просто нет смысла), некоторые уровни специально заточены под их использование. Например, в горной местности проложена “змейкой” тропа, по которой только и можно добраться до цели. Естественно, что игрок лучше поедет по ней на багги, нежели станет добираться на своих двоих.

Кроме наземного, есть еще воздушный транспорт в виде двух типов шаттлов, но, к сожалению, ни полетать на них, ни пострелять из каких-нибудь турелей во время полета в игре не разрешается, так что хоть они красивые, но интерактивные только в плане уничтожения из ракетницы.

Что не очень понравилось, так это баланс оружия. Половина стволов в “Хроме” дублируют друг друга, не вызывая желания бросать старые и пробовать новые. Совершенно невзрачен шотган, слишком медленный для быстрых схваток внутри зданий и практически бесполезный при перестрелках на больших расстояниях. Пара видов каких-то слонопотамских мухобоек была встречена в игре всего несколько раз и никакого одобрения не получила; стандартная ракетница, снайперская винтовка и мощный револьвер – вот практически все, что я использовал на протяжении игры.

Какой мог бы быть слон!..

А теперь я немного поплачусь о том, какая бы классная игра могла получиться у Techland, если бы они до конца проэксплуатировали их основную фишку с лесными миссиями. Я неспроста все так цепляюсь к этому несчастному лесу. Дело в том, что практически все остальное, что предлагает “Хром”, уже было в каких-нибудь других играх и не представляет особого интереса. Инвентарь был, управляемые машины были, переход от открытых пространств внутрь зданий без подгрузок уровня тоже был. Сюжетные ходы с защитой какого-нибудь пункта, “коридорные” миссии, боссы уровней – все это было, было. А вот чтобы игрок мог погулять по целому острову, заросшему всякими пальмами и бамбуком, чтобы при достижении задач приходилось использовать особенности ландшафта, прячась в кустах и пробираясь козьими тропами, такого в “Хроме” до обидного мало – не больше трети от общего числа уровней. Поляки попытались сделать игру максимально разнообразной, вводя миссии на космических станциях и ровных, как стол, выжженных равнинах, забывая, видимо, что как раз этого сейчас в играх хватает за глаза.



Это было мое личное брюзжание, как человека, игравшегося во множество шутеров и, наверное, малость заевшегося. “Хром” – это не шедевр игровой индустрии, но, я уверен, свое признание игра получит. Черт возьми, игрушка действительно хорошая. И поиграть в нее стоит. Проблема в том, что популярна она будет до выхода Far Cry, в котором действие проходит на тропических островах без всяких ограничений передвижения и который обещался выйти так же этой осенью. И тогда ни красивые ландшафты, ни интересный (предположительно – на момент написания статьи игра только-только вышла) мультиплеер, в котором игроки могут шкериться за деревьями и в траве, не спасут. Таково мое личное мнение. А какой мог бы быть слон. Эх.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.9
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

И никак эту винтовку не взять. Хоть ты тресни



Спорим на полтинник, что я тебя сейчас взорву!



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

КОСМИЧЕСКИЕ 2 РЕЙНДЖЕРЫ
ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
"КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!



Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



1С® ФИРМА "1С"

© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

HALO: COMBAT EVOLVED



Мир-Кольцо

Андрей ЩУР

- Это похоже на звезду, окруженную кольцом.
А что это на самом деле?
- Это и есть звезда, окруженная кольцом.
Постоянным и искусственным.
Ларри Нивен. "Мир Кольцо"

★ Жанр **FPS** ★ Издатель **Microsoft** ★ Разработчик **Bungie** ★ Рекомендуется **Pentium III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)**
★ Сайт игры **halo.bungie.net**

- Прикинь, этот Microsoft выпустит Halo только для Xbox'a!
- Да ну, брось ты, не враги же они себе столько денег терять - чуть попозже и для писюков версию сделают.
- Ой, а я вот слыхал - фигня этот Xbox, и Halo тоже фигней будет...
- Да, да, и вообще, все приставки фигня, я точно знаю.
- Бармен, еще кружечку. Чего? Конечно же, светлого. И чистого.

Помните, как подобные разговоры блуждали пару лет назад? Развернувшись к Xbox передом, а ко всем PC тем, что осталось, Microsoft таки выполнила свое гадкое обещание и выпустила Halo только для своей чудо-коробки. Не знаю, сколько игроков на Западе "запало" на рекламную кампанию и бросилось покупать "Черный Ящик", но у нас вся эта шумиха носила характер отголосков канонады, слышимых в глубоком тылу - потратить несколько сотен зеленых президентов США, чтобы купить себе очередное чудо техники, были способны считанные единицы игроков.

Но уж в чем, в чем, а в излишнем расточительстве Microsoft обвинять сложно. Ведь плоды тогдашней рекламы, вбуханной в Halo, эта компания пожинает до сих пор. Разве сейчас, когда вышла PC версия этой игрушки, вам не захотелось бы взглянуть, что же представляет собой этот хваленый Xbox'овый хит на самом деле? Вот и в Microsoft это все предусмотрели. Играют на человеческой любознательности, коммерсанты...

Экспериментальный подход

Что же такое Halo? Если вкратце, то это футуристический шутер от первого лица с частым использованием всякой управляемой техники, интересной сюжетной линией, коммандосами (почти как в "Чужих") и аж тремя расами инопланетных врагов. Но знакомство с этой игрой, мне кажется, стоит начинать не с запуска первой миссии, а немного по-другому. Дело в том, что за время существования Halo, по ней уже успели выйти два фанфика, так что у вас есть уникальная возможность попробовать познакомиться с шутером, сначала прочитав предысторию происходящих в нем событий (конечно, если в ладах с английским), а уж потом, будучи подкованным в теории, начинать играть, полностью понимая, кто есть кто. Причем, описывается все это только в одной из книг "по мотивам" - называется она Halo: The Fall of Reach (автор Eric Nylund), в то время как вторая, Halo: The Flood (автор William C. Dietz), просто пытается как можно тщательнее описать сами игровые события и для предварительного прочтения как раз не рекомендуется: самому во всех перипетиях сюжета участвовать гораздо интереснее, нежели сразу знать, чем все закончится.



И снова будущее

Ну а для тех, у кого нет ни желания, ни времени на поиски книг и их прочтение - завязка сюжета вкратце. 26-й век, последние пятьдесят лет которого человечество ведет войну с конгломератом инопланетных рас, называющих себя Covenant (англ. "договор", "соглашение"). Война идет с переменным успехом - мы бьем врагов в сражениях на поверхности планет, в то время как они, имея более мощные технологии, постоянно побеждают в космосе, уничтожая бомбардировками одну колонию людей за другой. После очередного сражения (закончившегося поражением) один из земных кораблей с поэтичным названием Pillar of Autumn совершает гиперпрыжок из побежденной системы в случайном направлении (человечество всеми силами пытается не дать инопланетянам узнать координаты Земли) и прибывает в незнакомую систему, рядом с одной из планет которой вращается огромное кольцо явно искусственного происхождения. Внутренняя поверхность этого кольца покрыта лесами и озерами и выглядит вполне приспособленной для жизни. Будучи не в силах отбиться от крейсеров-преследователей Конгломерата, капитан корабля приказывает всему персоналу покинуть Pillar of Autumn и попытаться добраться до непонятного Кольца на спасательных ботах. В сущности, игра и начинается с того, что мы, в роли генетически усовершенствованного суперсолдата по имени Джон, имеющего официальное обозначение "Спартанец-117" и воинское звание Master Chief Petty Officer (что-то вроде главного старшины на флоте), просыпаемся в криоотсеке во время штурма корабля десантными катерами инопланетян. Добравшись, как и большинство команды, до одной из спасательных шлюпок, наш главгерой приземляется на поверхности Кольца (которое и есть Halo), после чего начинается основной


В начале игры приходится выступать невольным зрителем сражений экипажа с инопланетянами (еще до того, как в руки попадает первое оружие). В таких случаях лучше не высовываться



сюжет игры - длинная и захватывающая история, редкий случай, когда сюжет интересен сам по себе, а не только как часть геймплея.

На внутренней стороне

Полагаю, после своего выхода графика в Halo получила немало "екарных бабаев" и прочих возгласов удивления. И действительно, игрушка даже сейчас радует глаз красивыми пейзажами и спецэффектами. Небо с безымянной планетой и неизменной полоской, наглядно демонстрирующей, что мир Halo - это замкнутый круг, освещение, блики, bump-mapping - все это исправно работает, ничего не потеряв и даже выиграв после перехода на более высокие разрешения экрана. Правда, на некоторых текстурках при близком рассмотрении видно, что качество у них явно невысокое, но, в целом, мир Halo смотрится очень прилично. Не революционно, как могло бы оказаться пару лет назад, выйди Halo вместе с Xbox-версией, но все равно красиво.

Как белка в колесе

Но наивно было бы предполагать, что вокруг Halo развели бы столько разговоров, если бы игра на момент своего выхода была сильна только графикой. Геймплей - вот, основной козырь детища Bungie. Halo очень часто называли Half-Life для Xbox, и это во многом правда: как вот уже пять лет подряд AI в играх для PC сравнивают с десантниками из HL, так и все Xbox игры стоит сравнивать, выставляя за эталон халоидных монстрюшек. А все потому, что поведение монстров в Halo на редкость осмысленное. Каждый из типов врагов в этой игре запоминается не только из-за внешних различий, но и разнообразных линий поведения, особенных для каждого из врагов. Например, самые мелкие противники, называемые grunt'ами, достаточно комичны - они трусоваты, поэтому, если видят бегущего на них здоровенного мужика в броне, разворачиваются и с воплями разбегаются, потешно размахивая лапами; они неуклюже стрейфятся, ковыляя на своих ножках, и периодически прижимаются к земле, чтобы уйти от очередей главгероя. Но в то же время эти маленькие подлецы любят кидаться гранатами и заманивать игрока в засады - один от тебя драпает, а за углом ждут три его приятеля.





Другое дело большие человекоподобные Elite'ы. Они имеют силовую броню, схожую с той, что есть у главгероя, и являются весьма серьезными оппонентами даже поодиночке, не говоря уже о группах. Ведут они себя гораздо более осмысленно: заметив игрока, они либо тут же прячутся за камнями, либо командуют окружающим их grunt'ам идти в наступление, властно махая лапой. От выстрелов игрока Elite'ы мастерски уходят длинным шагом в сторону, одновременно "подныривая" под линию огня - зачастую этот финт очень тяжело уловить из-за больших вспышек во время стрельбы из автомата. Получив повреждение, Elite'ы могут прятаться за препятствиями, ожидая, когда восстановится их щит (и не просто прятаться, а перемещаться, чтобы препятствие все время оставалось между монстром и игроком), а могут неожиданно рассвирепеть, зарычать и броситься в последнюю атаку. Вблизи они не чураются рукопашной, умея смачно огреть главгероя прикладом плазменного оружия.

И это только два вида из десятка различных врагов, заметно отличающихся друг от друга. Тяжелые Hunter'ы умеют неожиданно разбежаться и снести игрока своим массивным щитом, жутковатые солдаты-мутанты в погоне за главгероем могут с легкостью запрыгнуть на этаж выше (от этого действительно не по себе бывает - только что на балконе никого не было, и вдруг на тебя бегут уже два противника); а летающие дроны Forerunner'ов в ответ на очереди чертовски неприятно огрызаются лучами лазеров. Если в Half-Life прежде всего запоминались десантники, то здесь каждый тип врага непрост и может преподнести сюрпризы.

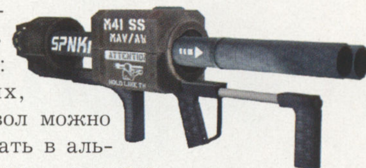
Уж мы этих инопланетян давили-давили...

Вместе с продвинутым AI геймплей в Halo ценен еще двумя моментами: оружием и возможностью использовать машины. Сначала о стволах. На мой взгляд, арсенал Halo не менее примечателен, нежели монстры: оружия здесь никогда не бывает слишком много, оно внешне очень запоминается и всегда имеет свои сильные и слабые стороны, причем с собой можно таскать одновременно только два его типа. Каких - не важно, но только два: такое вот жесткое ограничение, заставляющее при постоянных сменах тактики в борьбе с разными монстрами постоянно думать и выбирать, какие стволы носить с собой, а с какими надо на время распрощаться. Как правило, один из носимых стволов (пистолет, автомат или шотган) используется для, так сказать, постоянной "работы" - в перестрелках с основной массой простых монстров, в то время как второе оружие (гранатомет или снайперское ружье) сберегается для особых случаев.

Еще одной фишкой Halo можно считать наличие в игре как бы двух арсеналов - земного и инопланетного. Вражеское оружие можно подбирать и использовать, причем никто не мешает проходить игру только с ним - зарядов к нему всегда вдоволь. Но как-то не хочется. У алиенов и оружие какое-то алиеновское, непонятное, вызывающее чувство дискомфорта. Да, оно мощнее, да, порой, оно даже самонаводящееся, но стандартные автоматы-пулеметы выглядят в игре как-то роднее, осязаемее, что ли. Что это как не великолепный баланс: выбирать арсенал себе по вкусу и проходить игру, используя только его.



В плане реализации оружия мне особо понравились две вещи: во-первых, любой ствол можно использовать в альтернативном режиме как дубинку (очень помогает, когда перед тобой недобитый враг, а обойма внезапно кончилась), а во-вторых, метание гранат здесь повешено на отдельную клавишу. Данная штука оказалась настолько удобной, - нет необходимости менять оружие туда-сюда, - что потом, играя после Halo в другие шутеры, я несколько раз невольно искал в них кнопку, ответственную за "выброс гранат".




Все же "Чужие" - гениальный фильм. Вы не находите!





Редкие минуты спокойствия. Помедитируем!

Пару слов надо сказать и о машинах в Halo. Во-первых, я не припомню, чтобы в какой-нибудь игре был столь же харизматичный джип. Понимаю, звучит это не лучше "многоуважаемого шкафа", но факт налицо - Warthog (англ. "свин-бородавочник") западает в сердце сразу и навсегда. С его трехствольным крупнокалиберным пулеметом на турели, с местом для пассажира, большими ребристыми колесами и очень правдоподобно воссозданной подвеской внедорожник радует глаз и душу. Когда ты садишься за руль, а два NPC-десантника устраиваются на соседних местах - один за пушкой, другой пассажиром, и вы все вместе начинаете носиться по холмам, давя и поливая окрестных монстров огнем и бранью - это не просто весело, это обалденно весело. Враги пищат и в ужасе отпрыгивают в стороны, а ты их догоняешь и утюжишь колесами, в то время как NPC за турелью орет "Получи еще!", болтаясь на ухабах, как матрос в проруби, и не снимая пальца с гашетки пулемета в надежде попасть по кому-нибудь.

Надоел "Бородавочник"? В игре также можно покататься на тяжелом танке "Скорпион", спидере инопланетян "Призрак" и истребителе "Баньши".

МультиХало

Одна из причин, по которой PC-версия Halo застряла в своем развитии, это мультиплеер. Он создавался не самой Bungie, а Gearbox, которая сделала сами знаете что. Каким получился финальный результат, судить пока рановато - игра вышла совсем недавно, и опробовать ее на интернет-серверах пока не удалось, но большое количество типов игры, карт, на которых предусмотрено наличие и использование различной техники, а также имя разработчика позволяют сказать, что плохой данную часть Halo назвать просто нельзя.

Иногда они возвращаются

Halo вернулась. Конечно, с двухлетним опозданием, но, помнится, Metal Gear Solid 2 это совершенно не испортило. Конечно, не революция в жанре, но по-прежнему очень неплохая эволюция. И даже если мультиплеер Halo не сможет завоевать себе кусочек фанатского пространства на фоне чисто многопользовательских Battlefield 1942 и Savage, все равно эта игра остается великолепной в сингле, чего у упомянутых конкурентов, прямо скажем, не наблюдается.



Играйте в Halo, господа. Наплюйте на коробкобоязнь и приставконенависть - хорошие игры бывают везде. Главное, чтобы они были у вас дома.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.7
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

Между прочим...





В то время, как все владельцы PC только начинают знакомиться с Halo, Bungie уже доделывает вторую часть игры. Вот что известно о сиквеле: в Halo 2 инопланетяне все же узнают местоположение Земли и начнут полномасштабную интервенцию. Некоторые уровни игры будут проходить на атакованной Земле, лунной базе, а так же втором Halo, которое каким-то образом будет примешано к остальному сюжету. Обещаются новые типы оружия, техники (например, у инопланетян появится некое подобие автобуса). Кроме того, Master Chief сможет не просто отбиваться от врагов прикладом оружия, но будет проводить целые комбо. Компьютерные противники, как и союзные пехотинцы, будут действовать еще хитрее, выглядывая из-за препятствий и используя командные тактику. Окружающий игрока мир станет более интерактивным, появится возможность крушить предметы и разбивать лампочки, прячась в темноте.



Остается надеяться, что Microsoft не подложит нам очередную свинью, и PC версия Halo 2 выйдет с меньшим опозданием, нежели ее первая часть.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



1С® ФИРМА «1С»

MELNITSA animation

КИНОКОМПАНИЯ · FILM COMPANY · СТВ

K-D LAB

© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 СТУДИЯ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА». © 2003 К-Д ЛАБ. © 2003 ЗАО «1С».
Все права защищены.

TRON 2.0

Оцифровали, демоны!

Юрий ПАШОЛОК

*Мы не монополисты.
Нам принадлежат только нули и единицы.*
Уильям Гейтс III

★ Жанр FPS ★ Издатель Buena Vista Interactive, snowball.ru, Новый Диск ★ Разработчик Monolith Productions
★ Рекомендуется Pentium-III 500, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb) ★ Сайт игры www.tron20.net

Зачастили что-то в последнее время игры, созданные по мотивам фильмов студии Уолта Диснея. В конце прошлого года на свет появилась Treasure Planet: Battle of Procyon, летом приплыли "Пираты Карибского моря", а теперь к нам пожаловала TRON 2.0.

Вот что интересно: игры, созданные по мотивам, но не обремененные сроками, как правило, оказываются в плюсе. Судите сами: Treasure Planet оказался красивой, но проходной вещью, а Pirates of Caribbean подмочили репутацию искромсанным в угоду Диснею сюжетом и далеко не самым удобным управлением (в PC-версии). А TRON 2.0 спокойно вышел в назначенный срок и оказался если не шедевром, то уж точно игрой уровня намного выше среднего.

Без привязи

Весь период разработки игру окружал ореол славы одноименного фильма, появившегося на свет в 1982 году. Во времена, когда Digger казался верхом совершенства, а PC в современном понимании стукнул всего год, фильм, практически полностью сделанный на компьютере, выглядел просто потрясающе. Но с той поры прошло больше двадцати лет, и те, кто смотрел Tron тогда, успели все позабыть (для ностальгирующих и любопытных недавно была выпущена DVD-версия).



Разработчикам удалось сделать игру, которая не выглядит бледной тенью полузабытого фильма, но стала его достойным продолжением. От TRON осталась лишь основная концепция, все остальное придумано заново. Monolith всегда славилась тщательным подходом к проработке сюжетов, но в этот раз они превзошли не только самих себя, но и режиссерский состав, работавший над оригинальным Tron. У них получился самый настоящий интерактивный фильм с динамичным сюжетом, действие которого увлекательно от начала до конца. При этом никто не изобретал велосипед, а всего лишь был использован опыт, накопленный в ходе создания таких вещей, как Aliens vs. Predator 2 и No One Lives Forever 2. Без стандартных голливудских ляпов вроде великого хакера, пробирающегося на сервер при помощи игрового автомата, не обошлось, но общей картины это не портит.



Инсталляция

Что послужило отправной точкой при создании TRON 2.0, угадать не так уж и сложно. Разработчики долго старались, но так и не смогли до конца заретушировать сущность, имя которой NOLF 2. Именно так: дело не только в патентованной системе характеристик имени Кейт Арчер, но и особом стиле игры, который нельзя спрятать ни за какими декорациями. Дайте Джету вместо диска верную "Беретту", и все встанет на свои места. Все те же полу-stealth миссии, где желательно, но вовсе не обязательно вести себя предельно осторожно, разве что врагов стало больше. Это вовсе не означает, что разработчики сделали копию NOLF 2, тем не менее, фамильное сходство налицо.

Monolith, в отличие от многих коллег по цеху, не подстраивала игру под сюжет, а постаралась сделать единое целое. Декорации "центра цифровой вселенной" позволили воплотить в жизнь то, что в другой ситуации смотрелось бы как минимум странно. Особенно интересно смотрится система вооружений и характеристик. TRON 2.0 лишен банальной системы "подобрал и применил", в цифровом мире совсем иные правила игры, отличные от действующих в реальности. Каждую вещь игроку придется доставать из специального банка данных (при наличии соответствующего доступа), при этом тратится энергия, которая играет важнейшую роль.

Даже если вы достали оружие или полезное приспособление, это еще не значит, что оно работает. Существует специ-

Между прочим...

Перед вами первая игра по мотивам Tron. Нетрудно догадаться, что разработчикам приглянулись гонки на световых мотоциклах. Точно такой же автомат можно увидеть в TRON 2.0, именно через него Алан Брэдли доблестно запускал в сервер программу по имени Mercury. Кое-где такие игровые автоматы сохранились и по сей день, к примеру, тот, что изображен на снимке, до сих пор функционирует.



А давай, сынок, ломанем сервер Центра Американского Английского...

альное меню, где игрок может вставить приспособление в один из слотов (разные стадии отличаются по количеству и типу слотов). Сами приспособления могут быть трех версий, отличающихся друг от друга не только эффективностью, но и числом занимаемых слотов. При желании приспособления можно апгрейдить, был бы под рукой специальный аппарат. Встречается он довольно редко, к тому же есть вероятность, что спустя пару минут вы наткнетесь на приспособление того же уровня, до которого совсем недавно проапгрейдились. Но и это показалось разработчикам слишком легким, в результате устройства получили способность заражаться вирусами (чаще всего это случается, когда в вас попадает заряд, выпущенный зараженным противником). Зараза, как известно, передается всем окружающем, так что, если не принять меры, может быть заражен весь кластер. В этом случае есть два варианта: либо убрать зараженное приспособление от греха подальше и искать такое же, либо попытаться его вылечить.

Насколько необычно и интересно продумана система всевозможных приспособлений, настолько несбалансированно сделано оружие. В TRON 2.0 предлагается более десятка видов вооружений, но реально используется два-три. Причиной тому является слишком большое внимание разработчиков к диску. Добрая треть собираемых игроком приспособлений усиливает силу удара диска, но у него слишком много недостатков, чтобы быть основным типом оружия. Особенно "весело" становится на открытых уровнях, когда любимое детище Monolith улетает за тридевять земель, а в это время из игрока готовят цифровую отбивную. Когда Kernel предложил во время финальной стадии схватки воевать на одних дисках, все стало понятно - он издевается. В отличие от игрока, у компьютерных соперников диски неправдоподобно быстро возвращаются обратно, смотрится это как откровенная издевка со стороны разработчиков.

Думаю, после таких хвалебных речей в адрес диска не стоит удивляться, что большую часть игры я прошел со снайперской винтовкой в руках (винтовка, кстати, называется здесь не иначе, как LOL). Питается это полезное приспособление энергией, причем пожирается столь полезный ресурс со страшной силой, тем не менее, переключаться на что-то другое приходилось нечасто. Спасибо разработчикам, которые раскидали россыпи энергетических подпиток, да и из врагов кое-что выпадает.



Я люблю кататься!

Говорим TRON - подразумеваем гонки на световых мотоциклах. Так уж повелось, что без этих самых гонок Monolith обойтись просто не могла, иначе неправильно бы поняли. Выпусти разработчики TRON 2.0 лишь в виде гоночной аркады, вряд ли бы кто сильно обиделся, такова специфика выбранной тематики.

Как это ни удивительно, но творение Monolith есть с чем сравнивать. За последние несколько лет выходило как минимум пять игр, посвященных знаменитым гонкам на световых мотоциклах (прибавьте к этому списку аналогичную модификацию для Unreal Tournament). Большая часть из них была вещами категории shareware/freeware, тем не менее, смотрелись они вполне достойно. TRON 2.0, разумеется, выглядит намного лучше, но вот что касается удобства управления, то тут далеко не все так гладко. Для начала разработчики сделали вид от первого лица. Это все хорошо, но зачем такая опция аркаде? К тому же, надо поискать человека, который сможет долго управлять световым мотоциклом с видом "из глаз". Хорошо еще, что можно переключать камеру на вид сзади, но и тут есть вопросы. Даже при максимальном отдалении управлять мотоциклом не очень удобно, к тому же виртуальный конь вяло отзывается на клавиатуру. Если в бесплатном TRON мне удавалось делать совершенно безумные маневры, то повторение этих же упражнений в игре от Monolith с большой долей вероятности закончится попаданием в стену.

В остальном же гонки на световых мотоциклах сделаны более чем достойно. Вместо того чтобы сделать еще одну "вариацию на тему", разработчики всерьез перелопатили идею, в итоге получилась вещь, не похожая ни на что. Вместо ровных, как стол, полей игроку предоставлены сложные по конфигурации треки, на которых знание местности играет важную роль. Ради облегчения жизни в укромном месте спрятан специальный мотоцикл, более быстрый, чем стандартный, и гораздо более агрессивно выглядящий. Для полного счастья не хватает лишь более совершенного искусственного интеллекта: противники ведут себя довольно предсказуемо и легко поддаются на провокации, гробя и себя, и игрока.



Вот что бывает, если вовремя не вылечить всего одно устройство


Антивирус Касперского за работой

Дизайн превыше всего

Новая работа Monolith является редким случаем, когда дизайн превалирует над графическим движком. Это не значит, что последняя эволюция движка Lithtech, ныне



Война со спамом

носящая название Jupiter, является чем-то отсталым. Конечно, технологии вроде пиксельных шейдеров здесь не используются, но это нисколько не ухудшает картинку, зато производительность вполне на уровне. Отказавшись от модных технологий, Monolith сделала основной аспект на максимальную детализацию виртуального мира. Результат не заставил себя ждать: мир TRON 2.0 смотрится куда более цельным, чем в том же Unreal 2. То, что другие делают в виде рисованных задников, разработчики полностью отмоделировали, сразу это в глаза не бросается, но на общее восприятие картинки влияет.

Самое главное, что разработчикам удалось без каких-либо искажений перенести в игру атмосферу фильма. Сходство с TRON улавливается не только по общей стилистике, но и по характерным деталям, которые сразу и не заметишь. Гонки на световых мотоциклах в этом смысле лишь вершина айсберга, найти что-то еще смогут лишь те, кто видел фильм.

Так или иначе, Monolith может смело выкупать слоган Origin, звучащий как "мы делаем миры". Компании действительно удалось сделать самый настоящий мир, живущий по своим правилам и выглядящий абсолютно естественно.

Галопом по лэптопам

Быть может, TRON 2.0 не станет лучшей игрой этого года в своем жанре. Творение Monolith, как уже говорилось, не отличается и выдающимся движком. Но при всем этом трудно найти настолько же интересный шутер, который бы игрался на одном дыхании. Быть может, кому-то кажется, что главным в играх является графика, но пример TRON 2.0 показывает, что приоритетными составляющими являются дизайн, а главное - геймплей. Побольше бы таких игр.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.3



Перезарядка

Между прочим...



Вот так выглядели персонажи фильма. Главную роль в TRON играл мало кому известный тогда актер Брюс Бокстлейтнер. Особую известность фильм ему не принес, гораздо больше дивидендов Брюс получил за роль капитана Шеридана в "Вавилоне-5" (многие его по этой роли и знают). Тем не менее, озвучку постаревшего на двадцать лет Алана Брэдли доверили именно Бокслейтнеру, жаль только, что виртуальный герой не похож на актера. К слову, на последней E3 Брюса можно было заметить на стенде, где вольготно расположился... правильно, TRON 2.0.

Советую внимательно читать электронные письма, разбросанные по уровням игры. Именно они играют связующую роль между фильмом и игрой, без них вы никогда не узнаете, кто такой Thorne, как изначально звали Ma3a и многое другое.

Сказки детям не игрушки!

Недетские сказки

Не рекомендуется детям до 16 лет

Особенности игры:

- Классический рисованный квест, повествующий о благополучном разрешении конфликта, возникшего между героями западных и русских народных сказок.
- Большинство сцен и персонажей игры имеют реальные сказочные прототипы. Ни одна сцена игры не обошлась без присутствия каких-либо маргинальных сказочных личностей. Вам придётся буквально прорываться через их толпы, чтобы узнать, какой же будет ваша дальнейшая судьба.
- Увлекательный сюжет и тонны юмора (преимущественно черного) не оставят равнодушным всех любителей головоломных квестов и тех, кто хочет просто повеселиться от души.
- Более 50 игровых сцен, выполненных в высоком разрешении.





cafemax
СЕТЬ ИНТЕРНЕТ-ЦЕНТРОВ

CNT
ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ТЕЛЕГРАФ

Информационный спонсор



Бука

По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (095)111 51 56, 111 54 40, e-mail buka@buka.ru

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Арсенал

u.e.o.a.i.

То ли измельчали разработчики, то ли мы, пардон, зажрались, но с фактами не поспоришь - очень грустное зрелище являют нам пресс-релизы, посвященные грядущим играм. Конечно, есть и поводы для радости, но сколько откровенно скучного, пусть и качественного. Такое впечатление, что после многолетнего марш-броска, во время которого были выведены новые поджанры и придумано и сделано много хороших и интересных игр, наступила тягостная пора увядания. Исторические стратегии и экономические симуляторы - вот что в изобилии посыплется на нас в канун Рождества.

Vega$: Make it Big

★ Жанр **Tycoon Tycoon** ★ Издатель **Empire** ★ Разработчик **Deep Red** ★ Дата выхода **IV квартал 2003** ★ Сайт игры **www.vegasmakeitbig.com**

On my way to Vegas

Казалось бы, чем можно в наше время привлечь внимание к такому до дыр застиранному и перештопанному жанру, как экономические стратегии (этот номер у нас выходит под лозунгом "Снизим употребление слова tycoon как минимум вдвое")? Оказывается, что практически чем угодно. Главное - не повторять ошибок создателей многих десятков одинаково серых, безвкусных и низкокалорийных симуляторов аквапарков, скейтбординг-парков и прочих парков. Проще говоря, надоело.

Первыми же скриншотами Vega$ нещадно бьет по органам зрения праздно интересующегося игрой человека - больше, чем полигонов, здесь, наверное, только золотой краски. Гипертрофированные ковбойские шляпы задевают за грозди воздушных шаров, хозяева этих предметов смотрят на мир исключительно через стекла солнцезащитных очков стоимостью в нашу годовую зарплату, а все это вместе называется "Добро пожаловать в Лас-Вегас". И, конечно же, неоновые отблески настигнут вас даже в комнате-для-мальчиков/девочек - стилистика обязывает. Уже сейчас известно, что движок игры отличается высокой функциональностью: он в силах показать нам как весь Вегас с высоты птичьего полета, так и отдельный стол для блэк-джека, за которым в данный момент наше казино потрошит поразительно удачливый клиент.



Окучивание посетителей - главный и основной труд хозяина казино и прочих игорных заведений. Поскольку казино и подобные учреждения - это единственный в своем роде бизнес, в котором клиент безропотно и с видимым удовольствием передает свои деньги хозяину заведения и обещает прийти еще, главная забота хозяина, т.е. наша, - обеспечить клиенту максимальный комфорт. В Vega$ не менее двадцати видов посетителей: от азартных маньяков, готовых проиграть последние штаны на пути к вожделенному, но от этого не менее мифическому джек-поту, до ленивых и неповоротливых денежных мешков, делающих баснословные ставки, но имеющих все возможности купить ваш бизнес с потрохами.



Этот персонаж уже проиграл последние штаны - никогда не берите с него пример

Для ублажения этой разношерстной публики, конечно, в нашем арсенале будут наличествовать не только казино. Гостям штата Невада предлагаются фешенебельные отели, сервис для молодоженов, которые, как известно, в медовый месяц могут позволить себе сорить деньгами. Для того чтобы разнообразить свои "охотничьи угодья", нам предлагают на выбор несколько themes, с помощью которых можно сделать свой развлекательный комплекс единственным и неповторимым.

Такая вот нас ожидает игра. Конечно, мы никак не можем быть застрахованы от того, что скриншоты - сплошные фейки, геймплей - на нуле, а общее настроение близко к похоронному. Но может же быть и по-другому? А тогда мы получим еще один хороший тайкун (предположительно, грядет еще несколько хороших тайкунов). И будет нам счастье.

★ Жанр **RTS/RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **Cyberlore Studios** ★ Дата выхода **2004** ★ Сайт игры **www.cyberlore.com**

Величественная завеса тайны

В свое время Majesty наделала много шума. RPG наоборот, перевернутая с ног на голову стратегия - такого мы вроде как еще не видели. И действительно, первое время Majesty сильно затягивала, чему, правда, в большой степени способствовал профессионализм разработчиков, сделавших игру не просто оригинальную, но и качественную. К сожалению, про игру как-то уж очень быстро забыли, и не помог даже адд-он.

Ныне времена пошли совсем другие. Игры стали лучше, разнообразнее, технологический прогресс тоже не дремлет. А что же Majesty? Как оказалось, к выходу неспешно готовится сиквел игры. Разработчики до сих пор не определились ни с издателем, ни с окончательным названием и изо всех сил демонстрируют окружающим, что игра находится на ранних стадиях разработки.



Безглазый циклоп ворует поросят (по запаху, не иначе) - надо срочно разобраться - королевство в опасности!



Героиня с мечом подозрительно напоминает девушку с обложки Dungeon Siege

Казалось бы, нет ни одной причины им не верить, но совсем недавно, буквально на днях, на сайте Cyberlore появилась небольшая ссылка, ведущая прямиком на ролик, снятый во время игры в Majesty 2.

Ролик, к сожалению, не демонстрирует нам практически никаких элементов геймплея, зато сразу становится понятно: вот она, трехмерность. Действительно, Majesty явно обзавелась первоклассным трехмерным движком и вовсю использует его преимущества.

К сожалению, это вся информация, доступная в данный момент. Однако в ближайшие месяцы нам, скорее всего, раскроют тайны, связанные с Majesty 2, - тогда и придет время для полноценного preview.

★ Жанр **Space Strategy/RPG** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Xbow Software** ★ Дата выхода **Четвертый квартал 2003**
★ Сайт игры **int.games.1c.ru/star_wolves**

Престарелые волки

Как показывает практика, если взять старую, хорошо зарекомендовавшую себя идею и вставить ее в новую оболочку, то в результате может получиться нечто особенное. И уж, конечно, заслуживающее интереса.

В недрах Xbow Software, проживающих под широким крылом "1С", уже довольно давно куется проект под кодовым названием Star Wolves. Помимо довольно-таки симпатичной графики и космической тематики, игру эту делает необычной и интересной и кое-что иное.

В этом мире слишком мало космических RPG. С другой стороны, как показал недавний релиз "Космических Рейнджеров", подобные игры при должном тщании и внимании к деталям со стороны создателей могут обрести огромную популярность.

Что ж, "1С" не теряют времени зря - Star Wolves по праву можно считать если не продолжателем идей "КР", то уж точно ее полноправным коллегой.

Место действия игры - космос на рубеже 21-22 веков. Традиционное засилье бюрократии и коррупции, соседствующее с властью мегакорпораций, привело к тому, что люди стали спешно покидать родные планеты, устремляясь к звездам. Однако и там не все спокойно: в свежеосвоенном космическом пространстве начали активно плодиться банды космических пиратов, а вышедшие из-под контроля автоматические боевые корабли сделали жизнь в космосе еще более разнообразной.

В такой традиционно веселой атмосфере и будет проходить наша жизнь в этой игре. К нашим услугам - великое разнообразие доступных кораблей, апгрейдов и разновидностей боевой экипировки. В помощь нам выделяется команда пилотов, играющая роль RPG'шной партии, - их корабли тоже подвержены замене или тотальной модификации.

Основа любой RPG - квесты, будут они и в Space Wolves. Помимо стандартных квестов, разработчики обещают также обилие подквестов, которые нам будет дозволено выполнять во время работы над основным.

Бои будут проходить в режиме реального времени (авторы сравнивают свое детище с "Аллодами"). Насчет возможности поставить игру на паузу ничего не сообщается, но тактическая составляющая - очень важный ее элемент.

Ну и графика, которую сравнивают с Homeworld. Однако космос - материя живая, и смотреть на него нужно в динамике: чтобы оценить по достоинству все красоты SW, придется дождаться релиза, который уже совсем-совсем близок.



Здоровая черная дура справа - это, надо полагать, home sweet home

Railroad Pioneer

★ Жанр Tycoon ★ Издатель JoWooD ★ Разработчик JoWooD ★ Дата выхода IV квартал 2003 ★ Сайт игры www.railroad-pioneer.com

Паровозы навсегда

Воистину, жизнь наша полна как удивительного, так и совершенно иного. Паровозы тоже могут быть как удивительными и неповторимыми, так и иными. Об "иных" паровозах речь идет в Railroad Pioneer. Ваше политическое кредо? Всегда!

Казалось бы, на свете есть столько профессий: токарь, электромонтер метрополитена, оператор лифта, наркоторговец, наконец. Нет, люди идут делать игры. И ладно бы, очередную серию психоделически-неврологического ужастика Sponge Bob - нет, их умы почему-то занимают тайкуны. Противное слово, но делать нечего. Да, Railroad Pioneer - это экономический симулятор развития железнодорожной компании на заре становления этого благородного вида транспорта. Несмотря на общую, казалось бы, запущенность ситуации, все-таки попробуем рассказать о революционных нововведениях, которые день и ночь, не покладая рук, воплощают в жизнь рабы-геймдизайнеры, заточенные в подвалах JoWooD.

Во-первых, fog of war. Конечно, неизвестность всегда манит и захватывает, но такая штука, как туман, простите, войны, в экономической стратегии - это немного чересчур. Конечно, разработчики лопочут что-то о кровожадных индейцах (кочегару понятно, действие игры происходит в Америке), но со временем мы узнаем, кто на самом деле прячется за клубящимися облаками неизвестности. Во-вторых, единственным действительно занятным элементом грядущей игры можно считать exploration, то есть исследование новых территорий. Все-таки происходит очеловечивание нового континента - самое время для географических и иных изысканий. О том, что Америку к началу строительства железных дорог исколесили вдоль и поперек, мы тактично забудем. Зато индейцы, с гиканьем и шутками выскакивающие из клубящейся неизвестности, внесут хоть какое-то разнообразие.

Трехмерный движок не поражает, зато карту можно вертеть как угодно. Новые поезда разрабатывают наши подопечные ученые, поэтому им тоже придется платить. Несмотря на это - 25 исторически достоверных видов локомотивов. "Real-time business simulation all in detailed 3D graphics" - это без слез перевести невозможно (читайте, как есть, и постигайте искусство медитации).

Вот так - иное входит в наш мир. Когда все дорожки уже исхожены вдоль и поперек, одни начинают их аккуратно асфальтировать и расширять, а другие прокладывают тропинки в никуда.



Филадельфия - это такой вот маленький город

War Times

★ Жанр RTS ★ Издатель Strategy First ★ Разработчик Legend Studios ★ Дата выхода IV квартал 2003 ★ Сайт игры www.lsgames.com/wartimes

И снова - опять - война, навсегда

War Times грозит, что будет стратегией в реальном времени, целиком и полностью посвященной Второй мировой войне. Не ново, правда?

Четыре действующие армии - СССР, США, Англия и Германия. Все, как на подбор, крепыши, с хорошими танками, обвешанные пулеметами и по колено в трупах. Несмотря на это, WT - это Настоящая Историческая стратегия. И совсем немного - тактическая. Ресурсов два: минералы и топливо. Оба, по заявлениям разработчиков, будут добываться в шахтах, но каждая сторона при этом будет добывать ресурсы по-разному. Либо у них будут шахты, построенные по различным архитектурным проектам, либо пока разработчики писали второе предложение пресс-релиза, они забыли про то, что было в первом.

Зато: отличная, без скрипа вращающаяся вокруг своей оси, камера, во всей красе показывающая нам трехмерные пейзажи, немного, правда, опошленные яркими зелеными кружками вокруг каждого юнита. Starcraft - она ведь тоже навсегда.

Еще исторически достоверные миссии и возможность разных стран помогать друг другу. Например: английский шпион "расшпионивает" дорогу к вражескому штабу, а потом туда высаживается американский десант и "добровольно принудительно" устраивает там акт жесткой демократии и пожинает лавры победителя.

Проще говоря, War Times с его революционно и инновационно вращающейся камерой, зарослями камыша размером с половину немецкого танка и солдатами высотой в дватри таких танка тоже будет на редкость идиотской игрой. Когда думаешь, что Земля - плоская, все люди - добрые, а твоя игра - лучшая и единственная на свете, то получаются именно такие шедевры. Кроме того, допускать такое количество ошибок на своем сайте для приличной конторы - позор.



Немецкие танки жестоко подавляют огнем заросли камыша и одиноких вражеских солдат



★ Жанр RTS/RPG ★ Издатель Руссобит-М ★ Разработчик Sity Interactive ★ Дата выхода III квартал 2003
★ Сайт игры www.russobit-m.ru/rus/games/p2/p2.shtml

Кто сказал Homeworld?

Чего можно ожидать от игры, которая носит гордое название P2? Конечно же, самых неожиданных вещей. Кроме одного - она абсолютно точно не будет иметь никакого отношения к фэнтези. И очень, знаете ли, хорошо. P2 - это космическая стратегия; с элементами, сиквел к Project Earth, от той же команды разработчиков.

Смысл происходящего - сражения в открытом космосе, производимые не без помощи тяжелого вооружения, и даже огромных космических авианосцев, способных уничтожить на своем нелегком пути любую преграду, начиная от митинга протеста, устроенного Greenpeace, и заканчивая планетой средних размеров.

В таких условиях нам придется тактико-стратегически командовать подотчетными космическими кораблями, осуществлять дерзкие вылазки в тыл врагу и созерцать, цитирую, "множество нововведений, заимствованных из лучших РПГ". Это "Руссобит", детка. Впрочем, игры у них иногда бывают куда приятнее пресс-релизов.

Я, наверное, какой-то неправильный любитель поиграть, но графика для меня всегда была очень важна. Я согласен обменять титул hardcore gamer на лишний миллион-полтора полигонов, красивые текстуры и хорошую работу художников & аниматоров. Разработчики P2 знали, чем можно пронять таких ребят как я. Несмотря на отсутствие в пресс-релизах хотя бы какой-то занимательной информации об игровом мире, боевой системе и прочих интересных для нас вещах, игра умудрилась стать для меня интересной. Уж больно симпатичные нам показали картинки.

Зануды выразятся в том ключе, что, дескать, опять космос, опять зеленый кисель, растекшийся по поверхности бескрайнего мироздания. Я же с презрением посоветую им сравнить три-четыре подобных киселя от различных производителей, и осознать полученные результаты экспертизы. Очень, очень красивые эффекты, впечатляющие модели кораблей, и, конечно, космос. Конфетка.

В заключение не могу не привести еще одну цитату из пресс-релиза: "эмоциональные диалоги между пилотами и множество звуковых спецэффектов". На досуге подумайте, какими такими звуковыми спецэффектами сопровождают свои эмоциональные диалоги пилоты из P2.



Если бы не предательские рамки интерфейса, то было бы очень похоже на "Вавилон-5"



Качество - не в количестве полигонов, а в их расположении

★ Жанр RTS ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Haemimont Games ★ Дата выхода III квартал 20033
★ Сайт игры www.haemimontgames.com/punicwars

Кельты снова в бою

Симпатичная кельтостратегия Celtic Kings готовится разжиться продолжением, не уступающим, а местами и превосходящим оригинал. И если уроки истории вы проводили не в положении "спящий школьник", то наверняка уже поняли, о чем идет речь.

В адд-оне нам будет представлено четыре расы: иберийцы, храбрые и благородные, карфагеняне, преуспевающие в торговле, и римляне - живой пример железной дисциплины. Галлы, кстати, тоже остаются в игре, так что полное название RTS - Celtic Kings: The Punic Wars, согласитесь, звучит немного дико, зато отражает суть происходящего. Нас ждут две новые кампании - по одной за каждую из новых сторон. Первая будет повествовать о завоеваниях Ганнибала, вторая - о развитии Римской Империи, вторжении в Сицилию, завоеванию Гишпании и разрешении Карфагена.

Все остальное - по-мелочи, однако мелочи эти тоже обещают быть крайне приятными. Небольшие изменения претерпел движок игры: теперь воины будут автоматически отправляться на тренировку, добавлены новые возможности, например rage attack, позволяющая наносить больше повреждений ценой собственного здоровья, и regeneration, позволяющая юниту лечиться с нечеловеческой скоростью, потребляя при этом нечеловеческое же количество провианта.



Пустыня - это не только много сотен тысяч тонн песка, но и красивые глинобитные хижины

Новшества имеются и в графике - появление новых рас повлекло за собой обновление ландшафтов, а также возникновение новой климатической зоны - пустыни.

Нельзя сказать, что The Punic Wars будет событием. Зато она непременно будет хорошей, качественной игрой, которая порадует поклонников оригинальной Celtic Kings.

Н

Правильный ответ №10, смотри стр. 139

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Алексей РАТУШКИН

Над полем назгулы летали

Гондорцы шли в последний бой.
А удалого Митрандира
Несли с пробитой головой...
Из народного творчества.

★ Жанр RTS ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Pacific ★ Дата выхода Осень 2004

В истории решающего противостояния сил Света и Тьмы нашлось место многочисленным сражениям многотысячных армий и героическим деяниям отдельных личностей, способных в одиночку (особенно, если верить Джексону) не одну такую армию вырезать. И, в общем-то, хоть и книга, и фильм "Властелин Колец" повествуют, прежде всего, не об этом, но душа, взирая на набирающий силу поток игр "по мотивам" давно просила чего-нибудь эдакого. Эпического, с размахом. Стратегию, например.

Первыми в этом направлении стала соображать Vivendi, но, увы, полет мысли дизайнеров оказался приземлен кассовыми сборами последней серии WarCraft'a. "Сделаем не хуже", - решили они, и, судя по последним новостям, действительно сделают. Только вот "не хуже, чем WarCraft III" и "так же здорово, как в фильме", когда речь заходит о батальных сценах, суть понятия очень разные. Но, слава Валар, нашлись-таки люди, сказавшие себе "сделаем как в фильме".

Встретились два одиночества

Одна небольшая команда разработчиков, лишь малая часть огромной империи Electronic Arts, заканчивала работу над адд-оном к C&C: Generals и попутно размышляла, чем бы заняться, когда наступит-таки этот самый Zero Hour. И надо ж было такому случиться, что все эти люди как один оказались горячими поклонниками фильма Питера Джексона. Решение назревало само собой, девелоперы пришли к своим боссам с проектом новой фэнтезийной RTS, те в свою очередь пришли к боссам New Line Cinema и получили от них "добро". Здесь, кстати, кроется один забавный момент. Electronic Arts владеет лицензией лишь на компьютерное воплощения фильма Джексона, но не книг Профессора. Так что, во избежание всяческих неурядиц, игра должна была стать как можно более кинематографичной. Вкупе с рвением самих девелоперов, эта юридическая установка и создала концепцию The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth. Концепцию, которая, по первому впечатлению, обещает обернуться небольшим чудом (не говоря уж об очередной революции в...)

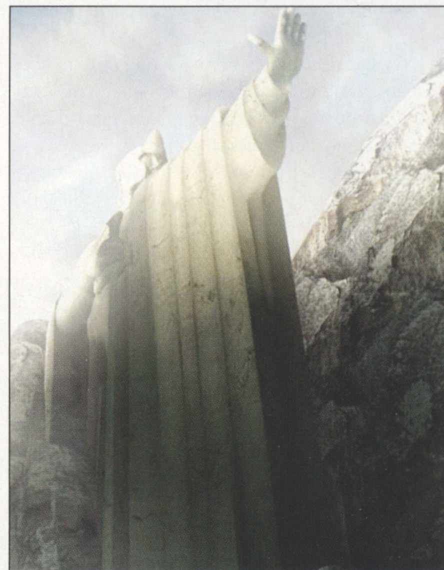
Новый мир

Взгляните на скриншоты. Осознайте тот факт, что они сняты с игрового движка. Взгляните еще раз. Внимательнее. Осознайте тот факт, что перед вами движок C&C: Generals. Впечатляет?

Графика - первый, и если не главный, то пока что наиболее ощутимый козырь игры. Была проделана титаническая работа по ее оптимизации под новые нужды дизайнеров. Заново переписана вся система анимации юнитов, так как теперь в бой идут не танки и самоходки, а тролли и мумаки. Все юниты в игре будут выглядеть как живые, так заверяют разработчики, и, хоть в статике этого почти не видно, можно им поверить.

Верить стоит хотя бы потому, что уже прекрасно видно, как они поработали с "экстерьером" моделей и световыми эффектами. Это не просто картинка, это почти "всамделишные" поля Новой Зеландии, истоптанные ордами поганых орков и благородных стражей Белой Башни и статуя Анариона, контрабандой вывезенная с берегов Андуина.

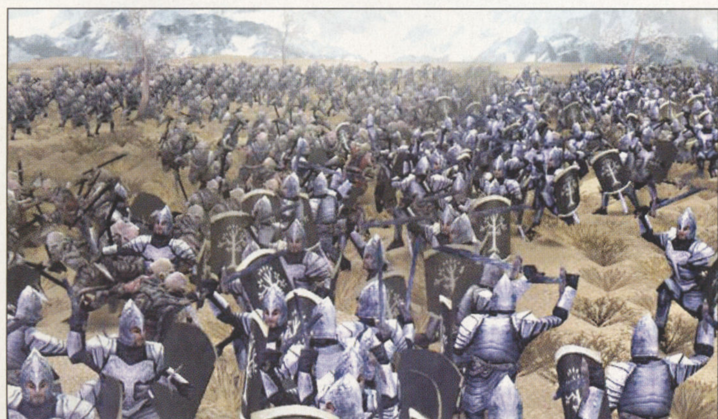
Взгляните на скриншоты еще раз. На суровые лица гондорцев, на устрашающие громады харадримских олифантов, на небо над Минас Тирит. Оцените возможности масштабирования и ракурсы камеры. Вот так из сплава юридических условностей и таланта в нашем веке рождается искусство.



И, наконец, обратите внимание на цветовую гамму. Где кричащие цвета, столь свойственные фэнтезийным стратегиям? Их нет, как нет и гротесковых моделей. Перед нами не мультфильм, а полнометражное художественное полотно. Своеобразный фантастический реализм: тщательность в мелочах и попытка представить все так, как оно должно видеться человеческому глазу.

Кстати, раз уж речь зашла об искусстве, стоит упомянуть, что работа над оптимизацией движка шла в тесном сотрудничестве с WETA, студией, занимавшейся спецэффектами к кинотрилогии, а ландшафты игры создаются на основе обширной подборки фотографий с мест натурных съемок фильма.









Единица - вздор, единица - ноль

Красиво, черт возьми, красиво. Еще раз взгляните скриншоты. Самое время задуматься, что перед нами не симулятор трудовых будней оператора-постановщика, а полнокровная и динамичная RTS.

Как обстоят дела с геймплеем? Что у нас тут новенького? Хм. Вот здесь стоит набрать в грудь побольше воздуха, оторваться, наконец, от созерцания наступающих мумаков (но ведь красавцы, разве нет?) и честно ответить: "Пока что неизвестно". The Battle for Middle-Earth разрабатывается лишь несколько месяцев, и весь геймплей пока что на бумаге. И, в отличие от графического движка, все еще не один раз может поменяться, стоит лишь взглянуть на предполагаемую дату релиза. Конец следующего лета - это по самым оптимистическим прогнозам.

Впрочем, и из того, что на бумаге, можно уже делать кое-какие выводы. Счет юнитов пойдет на тысячи, причем под юнитом, естественно подразумевается отдельно взятый индивидуум человеческой (орочьей, эльфийской, далее везде) наружности. Каждая боевая единица будет способна производить целый ряд как оборонительных, так и наступательных действий, и, следуя наставлениям поэта, вынесенным в подзаголовок, объединяться для большей эффективности с себе подобными. Возникает закономерный вопрос: как этой ордой управлять? Да как хотите, отвечают добрые разработчики. Хотя, добавляют они, немного подумав, лучше всего накинуть им мышкой аркан на шею и послать в бой. Сами управятся.

Упор в тактике игры будет сделан на использование небольших спецотрядов и отдельных героев. Вот этих вот троллей, мумаков, гвардейские эльфийские истребительные батальоны, назгулов всяких, арагорнов игроку лучше всего держать под неусыпным контролем и всячески пользоваться их спецспособностями, применяя "элиту" на острие атаки или же, наоборот, затыкая ею бреши в обороне. А с обеспечением массового кровопролития и AI справится. Не сомневайтесь, в наши времена на это кремниевых "мозгов" как раз хватит.

До выверения баланса пока что как пешком до Харада, но уже ясно, что по большей части Мордор должен опираться на численность своих войск, а силы Света - на индивидуальное мастерство героев и качество элитных отрядов. Говорят о соотношении два орка на человека, однако ж, если попытаться представить себе ТТХ отдельно взятого назгула, пропорция эта может оказаться и не верна. Хотя, если попытаться представить себе ТТХ отдельно взятого Олорина... В общем, об индивидуальных особенностях игры судить пока рано, даже, если разработчики оставят в силе свое решение о выделении строго одного героя Братства (или Кольцепризрака) на каждую битву.



Прочие идеи создателей The Battle for Middle-Earth носят совсем уж схематический характер, так что стоит упомянуть их вкратце и без особых комментариев.

Есть сильное желание внести разнообразие в традиционную для стратегий схему "камень-ножницы-бумага", то бишь "юниты мясистые, юниты быстрые и юниты стреляющие", причем сделать это не за счет скрещения этих типов или создания их в разных вариантах, а как-то по-новому. Как именно - пока не известно. Над этим думают.

Есть не менее сильное желание организовать масштабные, реалистичные и красивые осады крепостей. Пока что лишь заявлен обширный список осадных орудий.

Нет никакого желания возиться с RPG-элементам. Для разнообразия это даже хорошо.

Поле боя обещает быть интерактивным. Вплоть до выдирания троллями деревьев, а энтами - элементов несущих конструкций зданий с последующим зашвыриванием оных в толпу противников. Ни один объект не будет пропадать с поля битвы. Как результат - горы трупов и утыканные стрелами тролли, похожие к концу сражения на подушечки для булавок.

До новых встреч

Вот такие вот новости с фронтов виртуального Средиземья. Скудные, но уже интригующие. Ждать выхода The Battle for Middle-Earth предстоит почти что год, и ждать ее стоит. That's all, folks. Кто куда, я пошел снова любоваться мумаками. Красавцы! Н



А вы думали, что это слоны! Это мумаки!

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Дмитрий СМЫСЛОВ

Покой нам только снится

Если вас достают соседи громкой музыкой до трех ночи, перезвоните им в четыре и расскажите, как вам понравилось...
Житейская мудрость

★ Жанр **Puzzle** ★ Издатель **Bigben Interactive UK Ltd.** ★ Разработчик **JoWood Production** ★ Дата выхода **III квартал 2004 года**
★ Сайт игры **www.jowood.com**

Не успели толком стихнуть восторги публики по поводу вышедшего в середине лета NFH, как издатель Bigben Interactive объявил о релизе продолжения. В свете успеха первой части подобное решение выглядит вполне закономерным: железо нужно ковать, пока оно горячо.

Натерпевшийся от неутомимого и изобретательного Вуди пузатый сосед решил оставить свое жилище и отправиться поправлять пошатнувшееся здоровье на юг. Этот добропорядочный бюргер взял с собой всю семью в составе фигуристой супруги (uh, ja-ja, baby!) и малолетнего излишне эмоционального отпрыска. Само собой, проныpливая звезда голубого экрана не могла упустить возможности порадовать своих поклонников экзотическими интерьерами, а бессменную жертву - забыть о своем истинном предназначении. Вуди следует за старыми знакомыми на каникулы и задает им жару даже на отдыхе.

Традиционно разработчики из JoWooD Productions обещают сохранение так понравившегося игрокам оригинального стиля и неповторимых издевательств, а также новые шутки, новых персонажей и, естественно, новые интерьеры. Принцип игры должен остаться прежним: в течение одного телесезона нужно провести определенное количество шоу, достигнув при этом максимального рейтинга. Какой-либо конкретикой ни разработчики, ни издатели публику пока что не порадовали, но даже имеющиеся крупицы информации позволяют делать определенные выводы.

Во-первых, об оставшемся прежним движке, использование которого гарантирует низкие системные требования при приличном качестве картинки. При таких раскладах NFH имеет шансы составить конкуренцию набившим оскомину "Саперу" и "Косынке". Во-вторых, раз сосед решил отдохнуть в кругу семьи, вряд ли кто-то помешает нам и домочадцев превратить в источник драгоценного рейтинга. Опять же, наличие на площадке более чем одной жертвы обещает не только расширенные возможности для глумления, но и значительно возрастающий риск быть закономерно покалеченным. Правда, это только в том случае, если авторы отведут им какую-нибудь активную роль, а не сделают простыми заменителями собаки и попугая из первого эпизода. Хотя и в такой ситуации, думаю, будет весьма забавно посмотреть, как разъяренный глава семейства будет воспитывать не вовремя подавшего голос сынульку или, не приведи Господи, лучшую половину.

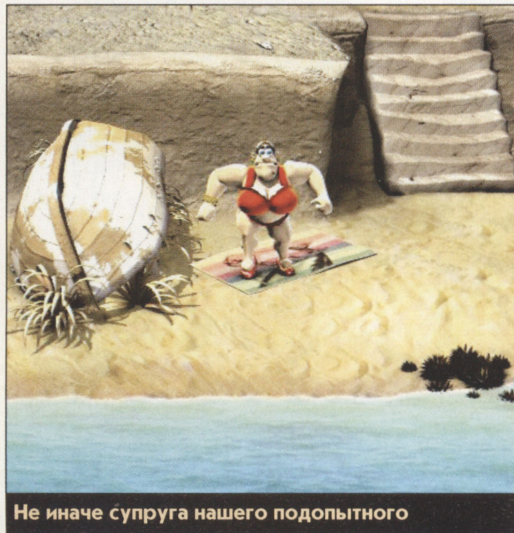
Кроме того, в пресс-релизе вскользь упоминалось о каком-то "erratic drunken waiter", то есть дословно "странноватом пьяном официанте". Путем нехитрых умозаключений можно набрести на занятные предположения. Раз есть официант, над которым также можно будет подшутить, значит, вполне можно ожидать и пересоленных тортов, и уксуса вместо белого вина, и прочие невинные радости. Раз официант пьяный, не исключен даже выплеснутый на колени раскаленный суп (естественно, не без предварительной подготовки). Ну а то, что он странноватый, просто обязано добавить веселья в процесс.

Утаив интересующие многих подробности, разработчики поделились информацией относительно планируемой даты выхода - третий квартал нынешнего года. С учетом того, что NFH2 делается на прежнем движке, не исключено, что она действительно появится до нового года. Особо нетерпеливым не возбраняется в поисках дополнительной информации периодически беспокоить www.bigben-interactive.co.uk, благо в пресс-релизе они сами нарывались. **H**





Доска, с которой собирается прыгать сосед, больше напоминает лежбище йога, да и над головой его женушки нависла опасность - день Вуди был прожит не зря



Не иначе супруга нашего подопытного

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул, Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

- Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10, а также истребитель F-15
- Усовершенствованная модель управления самолетом
- Новые графические эффекты
- Встроенный редактор миссий
- Воздушные бои в небе над Кавказом и Крымом









ФИРМА «1С» FLYING LEGENDS Eagle Dynamics

Lock On

СОВРЕМЕННАЯ БОЕВАЯ АВИАЦИЯ

©2003 Eagle Dynamics. Все права защищены.
©2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

THE MOVIES

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Фабрика Грез

Ян "Чума" МАСАРСКИЙ

Из всех искусств для нас важнейшим является кино.
В.И.Ленин

★ Жанр **Симулятор Голливуда** ★ Издатель **Activision** ★ Разработчик **Lionhead Studios** ★ Дата выхода **2004** ★ **Сайт игры www.themoviesgame.com**

У вас при просмотре какого-нибудь очередного "блокбастера" никогда не возникало ощущения, что дай вам волю - и уж вы бы сделали что-нибудь поприличнее? Оставим в стороне рассуждение о том, что такое ощущение проистекает в основном из самонадеянности. Скоро вам, в некотором роде, "дадут волю". Знакомьтесь: очередной безумный проект Питера Молинье - The Movies. Симулятор Голливуда. Звучит?

Камеру мне, камеру!

Вы решили заняться производством кино? Похвально. Вот вам киностудия, вот вам начальный капитал. Извольте встать у истоков американской киноиндустрии - Голливуд, 20-е годы прошлого века - и привести свою кинокомпанию к процветанию и мировой известности. Если за 80 лет не получится, вам, наверное, лучше отказаться от карьеры в кинематографе.

Как это часто бывает с проектами Молинье, жанровую принадлежность The Movies определить довольно сложно. Это в чем-то классический tycoon, в чем-то напоминает The Sims. Главному игровому элементу - о нем позже - я, признаться, не припоминаю аналогов. Зато в самой игре с жанровыми принадлежностями все очень просто. Приходишь в сценарный отдел и говоришь: "Я хочу боевик! С зомбями! И романтической линией! Быстро!". Сценаристы послушно пишут сценарий боевика с романтический линией между зомбями. Потому что им за это деньги платят. И не только им: операторы, художники, звукооператоры, гримеры, осветители, куча всевозможных ассистентов и толпы народу в разнообразных производственных департаментах - в общем, почти все должности, реально встречающиеся в кинопроизводстве. И, конечно, актеры. С ними вообще разговор отдельный. Короче, все они хотят денег. Много денег.

Необходимость грамотно распределить средства, организовать производство, провести маркетологическое исследование, продать продукт, получить прибыль и развивать предприятие дальше - это, собственно и есть "магнатская" часть игры. Задача, знакомая каждому, кто хоть раз играл в экономический симулятор. Правда, если уж проводить сравнения, то The Movies больше напоминает не "чего-нибудь-там Tycoon", а "Theme чего-то-там" (если кто помнит такую серию - тем же Молинье, кстати, и придуманную). Игроку приходится иметь дело не столько с безликими финансовыми потоками, сколько с "реальными" людьми - каждый из них обладает неким набором характеристик типа "профессиональный уровень", "степень удовлетворенности зарплатой" и т.п.

Кадровый вопрос - один из ключевых в игре. Поначалу, в силу ограниченности средств, мы можем нанимать разве что выпускников литературного колледжа для альтернативно одаренных в качестве сценаристов, да звезд сельской самодеятельности в качестве актеров. Понятно, что конечный продукт вряд ли станет вехой в истории кинематографа - но даже третьесортный фильм можно все-таки продать. Если в итоге проект не окажется убыточным, у нас появится немного денег, чтобы позволить себе более профессиональных работников. И в один прекрасный день мы сможем снять настоящий блокбастер, превратив какого-нибудь самородка из глубинки в звезду. На свою голову.

Как воспитать секс-символ

Актеры - это отдельная песня. Все остальные работники киностудии - люди как люди, но актеры - это какая-то кара божья. Стоит актеру приобрести некоторую известность, как он тут же начинает воображать себя центром вселенной. Подайте ему серебряный кадиллак и бутылку шампанского за тысячу баксов. Ах, у меня депрессия, я не могу сниматься! Я немного выпил, поэтому слегка забыл текст... Э-э-э... Как называется этот фильм?..

Необходимость удовлетворять бесконечные капризы звезд киноэкрана - это "симсовая" часть игры. Приготовьтесь к тому, что они будут напиваться, скандалить, ни с того ни с сего требовать еще пару десятков миллионов в качестве гонорара, ссориться между собой, опаздывать на съемки и еще бог знает что. Пока они таким образом развлекаются, съемки простаивают, а весь персонал, между прочим, имеет почасовую оплату... В игре потребуются отнюдь не только навыки бухгалтера, но и умение ловко справляться с непредвиденными обстоятельствами.

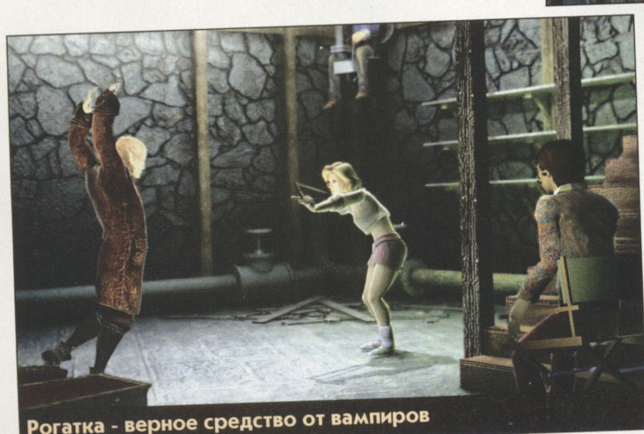
С актерами не заскучаешь. Помимо хаоса "творческих" капризов, звезды требуют к себе кучу внимания и заботы. Селить их надо только в первоклассных апартаментах. Вследствие привычки жрать что ни попадя, они, разумеется, толстеют - изволь раскошелиться на липосакцию. Некоторые актеры друг друга терпеть не могут - не вздумай их снимать в одном и том же фильме. И т.д., и т.п.

Однако коммерческая успешность картины очень сильно зависит от актерского состава. Блокбастеры без звезд, боюсь, не обходятся. Так что придется так или иначе иметь с ними дело. Благо, при умелом управлении это с лихвой окупается.

Стоп! Снято!

Третий и, очевидно, главный элемент игры - непосредственно съемка. После того, как готов сценарий и декорации, определен состав актеров и укомплектован технический персонал, можно уже наконец сесть в режиссерское кресло и заорать "Мотор!".

Сценарий как таковой определяет лишь общую направленность действия. То есть, например, если по сценарию полагается драка, произойдет драка; но как именно она будет выглядеть - это уже целиком зависит от вашего творческого видения. Интерфейсное решение режиссуры в The Movies просто до гениальности. Есть несколько ползунков - типа "насилие",


Рогатка - верное средство от вампиров


Еще немного гнили...

"кровавость", "драматизм", "сексуальность" и т.п. Передвиньте ползунок "насилия" до упора влево - и драка превращается в фарс: актеры обмениваются легкими пощечинами и время от времени наступают друг другу на ноги. Подвиньте вправо - и вот они уже сжимают кулаки и проводят апперкоты. Выставьте "насилие" до упора - и они вцепятся друг другу в глотки, будут ломать конечности и добивать упавшего ногами. Точно так же романтическая сцена со смущенным хлопаньем ресниц может превратиться в полупорнографическое действо, а сцена с убийством варьируется от "позы умирающего лебедя" до джибзов по всей съемочной площадке.

Как следует намучившись со съемкой и настругав необходимое количество дублей, можно сдавать кино в прокат. Пройдя боевое крещение у кинокритиков, фильм попадает на большой экран... И тут-то и выяснится, какой из вас кинематографический гений. Сами фильмы, конечно, занимают всего лишь несколько минут - на полуторачасовые эпические полотна не рассчитывайте.

Поскольку игра начинается еще в 20-х годах, у нас есть уникальная возможность явить миру первый поцелуй на киноэкране, первую обнаженку, первую расчлененку... Важно только уловить момент. С течением времени вкусы аудитории меняются - то, что в 50-х сочтут вопиющей непристойностью, в 90-х - норма производства. Умение найти нужный момент, внимательно отслеживать реакцию зрителей и работу конкурентов; вовремя расширять границы дозволенного - все это потребуется, чтобы достичь лидирующего положения на рынке.

Точно так же не стоят на месте технологии и популярность жанров как таковых. Если еще какие-то тридцать лет назад вестерны с фанерными декорациями и научная фантастика с резиновыми монстрами всех устраивала, то теперь им подавай эротические триллеры с компьютерной графикой и motion capture. К этому времени студия должна иметь неплохие обороты, поскольку технологии стоят недешево.

Скоро на экранах

Не стоит ожидать от The Movies скрупулезной симуляторной реалистичности или, там, серьезной попытки отобразить все детали кинопроизводства посредством гиперсложной системы. Ни серьезность, ни скрупулезность, слава богу, Молинье и его соратникам свойственны никогда не были. Это все-таки игра, а не учебное пособие для начинающих режиссеров. The Movies выдержана в фирменном полупародийном стиле; хотя, с другой стороны, вполне отражает реалии киноиндустрии - пусть и в кривом зеркале.

Возможности игры, конечно, ограничены - есть только определенное количество жанров, костюмов, декораций и спецэффектов. Но поскольку абсолютное большинство коммерческого кино делается по одним и тем же шаблонам, нет ничего невозможного в том, чтобы адекватно смоделировать их в игре. Кроме того, разработчики собираются понаделать адд-онов, постепенно добавляя в игру новые жанры, новые модели, декорации, костюмы и спецэффекты. Планируется также открытая архитектура движка - народное творчество всячески приветствуется.


Дайте зарплату!


Убери пушку, Джек. Режиссер на моей стороне


Романтика плавно перетекает в хоррор

Мини-фильмы и трэйлеры можно будет выкладывать на специальную страничку, которая автоматически генерируется для каждого зарегистрированного покупателя игры. Выставив свое творчество на суд общественности, можно поучаствовать в конкурсе и даже, например, получить какую-нибудь награду за свой талант.

Об игре известно еще очень мало - например, будет она поделена на миссии или будет идти в непрерывной форме. Насчет The Movies понятно "что", но не понятно "как". Молинье не спешит рассказывать о конкретных геймплейных решениях - они могут еще десять раз поменяться. Остается рассчитывать лишь на профессионализм Lionhead Studios. Удастся им успешно воплотить столь амбициозную идею или нет - покажет релиз. Но нет никаких сомнений, что уж по крайней мере The Movies будет игрой исключительно любопытной.

Н

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

Возвращение рейнджеров

Сергей ОЗЕРОВ

- Кэролайн летит, потому что она единственная сможет понять то, что люди древней Земли смогут рассказать нам, а я лечу - потому что лучше всех играю в покер. Я честно обыграл вас всех.
Клиффорд Д. Саймак. "Космические инженеры"

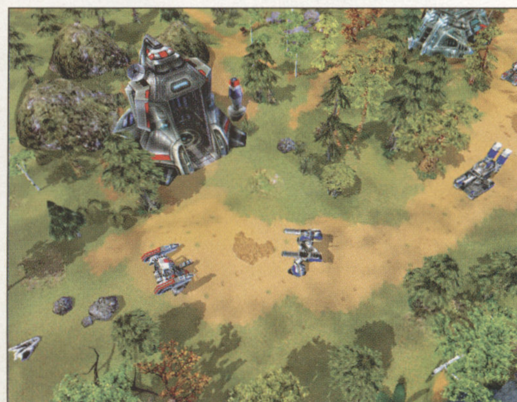
★ Жанр **RPG/RTS** ★ Издатель **1С** ★ Разработчик **Elemental Games** ★ Дата выхода **I квартал 2004** ★ **Сайт игры www.elementalgames.com**

Случилось невероятное. Спустя двести лет зло снова вернулось в галактику, и для нас с вами опять есть работа. "Как такое возможно?" - спросите вы. Ведь доблестные рейнджеры зачистили каждый уголок космоса. А во всем виноваты опять клисаны. На одной, ранее захваченной ими планете ведется производство боевых роботов. Здесь для создания искусственного разума используется оставленная клисанами протоплазма. Наделенные синтетическими мозгами киборги готовы выполнить любой приказ. Получившаяся в результате экспериментов новая форма кибержизни представляет угрозу для нашей галактики: движимые жаждой разрушения киборги пытаются вырваться с планеты в поисках новых территорий, уничтожая на своем пути все живое.

Когда почти год назад компания Elemental Games предложила игрокам первую часть КР, никто и предположить не мог, что она станет культовой. В нее играли, переигрывали и снова играли. Образовались кланы, была организована рассылка новостей по электронной почте, а на сайте разработчиков появился ладдер, в котором отметился каждый уважающий себя рейнджер. Естественно обсуждался вопрос о возможности выхода сиквела, на который недавно был получен конкретный ответ - релиз продолжения состоится в первом квартале 2004 года.

Что нового появится, и что старого останется

Обещана полная свобода выбора (как и в первой части), увеличение игрового пространства и, самое главное, возможность повлиять на ход глобальных событий. Как все это будет организовано, пока не раскрывают. При этом игровой мир будет существовать и развиваться по своим правилам и законам. Количество рас осталось тем же, а вот классов персонажей добавилось. Помимо воина, торговца и бандита появятся защитник и наемник.



Главная особенность "Космических рейнджеров 2" - игра станет трехмерной. Пока еще не известно, относится ли это новшество к космосу, но с уверенностью можно сказать, что бои на планетах будут происходить в полном 3D. Да, вы не ослышались, именно бои на поверхности планет. И это будет не просто аркада, но самая настоящая стратегия в реальном времени. На скриншотах можно наблюдать планетные пейзажи. Там же видны всевозможные постройки в окружении разных механизмов, небольших танков и роботов, внешним видом смахивающих на трансформеров. Так что вполне вероятны полноценные сражения ваших боевых роботов против расы доминаторов (именно так зовут восставших киберсуществ).

Одной из основных изюминок первой игры были текстовые квесты. Эта, казалось бы, мелочь так смогла зацепить игроков, что разработчикам пришлось выложить на сайт дополнительное программное обеспечение для создания и подключения к игре адвентюр, созданных игроками. Сейчас девелоперы организовали конкурс на лучшие произведения, которые после сертификации войдут в число официальных квестов "Космических рейнджеров 2". Так что, если вы хорошо придумываете истории, то имеете все шансы прославиться.

Графически игра смотрится вполне симпатично, хотя по скриншотам о чем-то серьезном судить трудно. Естественно, встает вопрос о системных требованиях. Не секрет, что в первую часть хорошо было играть и на старых машинах. Насколько они вырастут, можно пока только догадываться.

RPG + текстовый квест + космосим + аркада + RTS

Вторую часть игры уже сложившееся комьюнити ждет с нетерпением. Правда, на форумах уже звучат опасения по поводу стратегической части игры. Так ли она была необходима, не испортит ли она наших любимых "Рейнджеров"? Впрочем, первая часть тоже была безумным смешением жанров, и если во второй добавится еще один - вряд ли станет хуже.

Н







1С МУЛЬТИМЕДИА

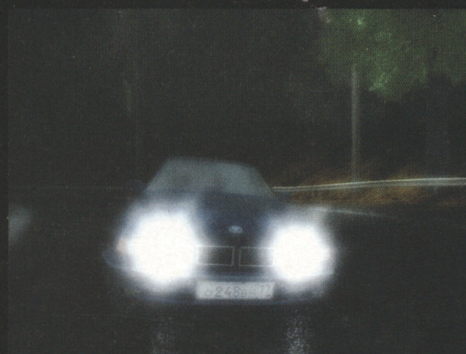
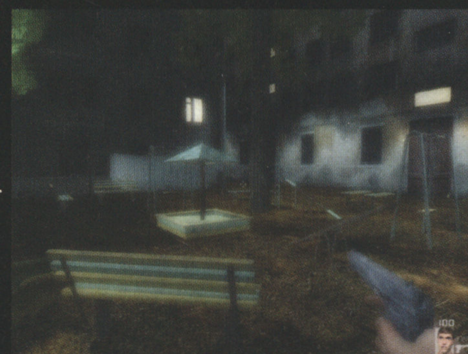
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

БУМЕР

Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).









© 2003 Кинокомпания «СТВ». © 2003 Gaijin Entertainment. © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

“Европа” в новых одеждах

Владимир ВЕСЕЛОВ

Британцы - островная нация,
создавшая империю,
где никогда не заходит солнце.
Навигатор. Интернет-газета. Казахстан.

★ Жанр **RTS** ★ Издатель **1C/snowball.ru** ★ Разработчик **Paradox Entertainment** ★ Дата выхода **2004** ★ **Сайт игры www.paradoxplaza.com/victoria.asp**

Последнее произведение Стефана Цвейга называется “Вчерашний мир” (в другом переводе “Утраченный мир”). Написал его Цвейг в разгар Второй мировой войны, но речь в нем идет о той Европе, которая существовала до Первой мировой. При чтении “Утраченного мира” вырисовывается удивительная картина единой Европы, в которой человек в первую очередь считал себя европейцем, а уж потом немцем, французом или русским. И вот эта Европа разлетелась на кусочки, поделилась на большие и малые государства исключительно по национальному признаку.

На эти размышления меня навело сообщение о том, что наши друзья из Paradox Entertainment затеяли делать третью часть “Европы” с многообещающим названием “Виктория”. Дело в том, что события игры будут происходить как раз в то время, когда была создана и разрушена единая Европа - с 1835-го по 1920-й годы. Так что исключительно от игрока будет зависеть, состоится ли Первая мировая и каковы будут ее результаты.

Благородная дочь благородных родителей

Поскольку новая игра является прямым потомком “Европы 1-2” и “Дня победы”, искушенный игрок вполне может себе представить, чем и как ему придется заниматься. Особых новшеств разработчики не обещают, впрочем, основа игр-прародительниц так хорошо проработана, что революции тут ждать было бы странно. Тем не менее, “Виктория” будет сильно отличаться от своих предшественников главным образом потому, что уж очень интересный временной период в ней отражен. С одной стороны, XIX век (еще именуемый “веком пара”) был периодом быстрого роста промышленного потенциала ведущих держав мира. Значит, индустриализации своего государства придется уделять львиную долю внимания. Тут у нас полный порядок: строить придется много, причем в зависимости от того, какие ресурсы есть на той или иной территории, можно будет возводить как добывающие, так и перерабатывающие предприятия. Более того, ресурсы и товары придется не только добывать и производить, но и перевозить. С перевозками по морю мы уже знакомы, теперь же будут и перевозки по железным дорогам (хотя об этом разработчики пока не говорят, но наверняка придется строить эти дороги).

Особо оговорена возможность монополизации каких-то товаров или ресурсов. Сами понимаете, что, если вы окажетесь единственным владельцем чего-то, сможете диктовать свои цены всему остальному миру.

Другой особенностью является бурный рост колоний. Именно в это время европейские державы бросили воевать друг с другом за клочки земли в Европе и принялись захватывать земли в Африке и Азии. Все это тоже найдет свое отражение в игре, причем в очень интересной форме: сначала придется исследовать “белые пятна”, отыскивать там какие-то важные ресурсы, потом нужно как-то закрепить территорию за собой (можно мирным, а можно и военным путем), и только после этого направить в новообретенную колонию излишки своего населения.

Естественно, что все прочие державы не станут равнодушно наблюдать, как вы прибираете к рукам богатые “ничейные” земли, им тоже захочется урвать свой кусок пирога. Так что будьте готовы к колониальным инцидентам (типа “прыжка пантеры” или “суеты вокруг Фашода”), после которых вам придется вести тонкую дипломатическую игру. Кстати о дипломатии, этот блок в играх от “парадоксов” традиционно силен, для “Виктории” же он будет значительно расширен и улучшен. Нас ожидают новые возможности, связанные с борьбой за колонии, монополизацией ресурсов, ростом национального самосознания (национализм как явление, между прочим, тоже появился в середине XIX века).

Переработан и блок науки: наряду с привычным “деревом технологий” в игре появится привязка открытий к конкретному историческому периоду (проще говоря, вам не удастся к середине века изобрести танки и авиацию, поскольку в реальности такого не было).

Ничто не ново под луной

Игроки со стажем, ознакомившись с написанным выше, наверняка скажут: “Да ведь это же “Империализм” получится”. Все правильно, если разработчики выполнят свои обещания, “Виктория” будет очень похожа на этот пошаговый шедевр семилетней давности. Ну что же, мне думается, это прекрасно. Наверняка не я один время от времени запускаю первый или второй “Империализм”, чтобы насладиться тщательно проработанными экономическими, политическими и военными реалиями Европы XIX века. Ну а если в скором будущем появится возможность заниматься всем этим в реальном времени, да еще и на новом уровне, так что еще нужно Настоящему Стратегу?

Н

Очень одинокий кораблик





Вообще-то британцы себя европейцами не считают, но игроделам на это наплевать



Дмитрий СМЫСЛОВ

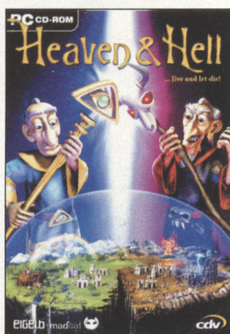
Дела духовные

Зачем нападать на Бога?
Возможно, он так же несчастен, как мы.
Эрик Сати

★ Жанр God-Sim ★ Издатель CDV ★ Разработчик Blue Tongue Software ★ Рекомендуется Pentium IV 1.4, 128 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт игры www.heavengame.de

Несмотря на то, что название неумолимо воскрешает в памяти давнишний проект After Life, где игроку приходилось выстраивать инфраструктуру загробного существования, воспоминания о LucasArts'овском старичке тихо умирают на первых же минутах игры. Немцы пошли своим путем и, похоже, не прогадали.

Сила любого божества прежде всего в его последователях. Стив Бэррон (Steve Barron) еще пять лет назад устами староанглийской Озерной Девы из "Мерлина" сказал, что боги исчезают, когда о них забывают. Следовательно, придется заручаться поддержкой как можно большего количества априорно атеистичных граждан. Основным орудием в этом благом начинании будут пророки, пользующиеся вашим особым покровительством и активно распространяющие в массах идеи истинного пути. Выглядит это примерно следующим образом. В нейтральную деревню приходит проповедник, встает на центральной площади и начинает привлекать всеобщее внимание сотворением разнообразных чудес. С учетом того, что народ по большей части дикий и Жаном-Мишелем Жарром не испорченный, для нужного эффекта вполне хватает парытройки простеньких эффектов вроде радуги или явления воинственного архангела. Впечатленный народ начинает все больше и больше проникаться идеями заглянувшего на огонек путника, справедливо предположив, что обыкновенному человеку подобные фокусы не под силу. Как только "впечатленность" максимально зашкалит, пророк переходит к проповедям, мол, моя роль в происходящем ничтожна, все в руках Всемогущего. По завершении его пламенной речи некоторое количество аборигенов обязательно признает вас единственным богом. Как только все население будет вырвано из пучины тягостного неведения о вашем существовании, пророк отрапортует о завершении работы в данной деревне и пошагает в следующую.





Может статься, что там он будет встречен чуть менее тепло, чем в предыдущей, а попросту говоря, освистан и весьма болезненно закидан камнями, что при неблагоприятном развитии событий может привести и к летальному исходу. Дабы избавить своего активиста от подобной скорбной участи, следует позаботиться о его охране при передвижении по враждебным территориям. Для этого из числа охмуренных местных жителей выбирается воевода, который может формировать ополчение и доступно разъяснять всем желающим, что колхоз – дело сугубо добровольное, а не так "хочу – иду, хочу – не иду". Учитывая, что данный персонаж также наделен некоторыми полезными возможностями вроде кратковременного увеличения боевого духа своих подопечных, как правило, трех-четырех бойцов хватает, чтобы в зародыше задавить любые проявления сепаратизма.

Есть в H&H и другие профессии, например, торговцы, водящие караваны между населенными пунктами, или зодчие, позволяющие эти пункты расширять, те тоже порой вносят свою лепту в общее дело, но основной груз ложится все же на проповедников и охрану. Ведь не может же все быть хорошо, обязательно сыщется какой-нибудь противник. В данном случае им будет ваш идейный антипод, то есть, если вы отыгрываете положительного персонажа, козни будет строить некий бесплотный злодей и его орава, а если отрицательного – соответственно, высоконравственный святоша. Скучать не придется, потому что даже на простых уровнях с первых же минут противник не дает расслабиться, прессингуя при любом удобном случае.

Дела земные

Внешне H&H вышла не то чтобы очень, но мило. Аккуратненькие спрайтики, симпатичные эффектики, ладненькие фигурки персонажей и детали пейзажа, помноженные на ставшее почти национальным озвучение и удобное управление, делают привыкание к ней практически мгновенным, а процесс – захватывающим. Всем более-менее значимым функциям присвоены хот-кеи, есть возможность пройти кампанию, одиночные миссии или сразиться на случайной карте, а также схлестнуться с приятелями. В общем, необходимые атрибуты в наличии.

На закуску

За последние несколько лет немецкие игроделы, похоже, потихоньку выходят из штопора и снова начинают радовать нас продуктами, исполненными с национальным педантизмом и тщательностью. Если проводить аналогии с киноиндустрией, то студии Старого Света радуют нас интеллектуальными и в то же время красивыми вещами, которые не могут составить конкуренцию по технологическому уровню, но к которым будет приятно возвращаться снова и снова. **H**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★

6.7

Мускулистые ребята с молотками - не Чип и Дейл, но на помощь придут



Даже стая helldog'ов — не проблема... Если заручиться соответствующей поддержкой



БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

Стратегия пара (почти по Киплингу)

Владимир ВЕСЕЛОВ

- И еще, - добавил он, - пошлите кого-нибудь перевести стрелку, когда мы уедем. Вы ведь не хотите, чтобы к вам заезжали поезда?
Сотни голов утвердительно закивали.
- Отлично, - сказал Дортмундер и повернулся к Чефуику. - Давай назад.
- Есть, - откликнулся Чефуик и добавил вполголоса: - ту-ту!

Дональд Уэстлейк. "Проклятый изумруд"

★ Жанр Аркадная стратегия ★ Издатель Бука ★ Разработчик Громада ★ Рекомендуется Pentium III 700, 128 Mb RAM ★ Сайт игры www.buka.ru

Иногда, разглядывая очередной уровень какой-нибудь RTS, диву даешься, сколько трудов положили разработчики, чтобы лишить игрока свободы. Наворотили всяческих препятствий, воздвигли горы, провели реки, насадили леса - и все это только для того, чтобы у игрока был один единственный путь к победе. Не проще ли проложить дороги и разрешить юнитам двигаться только по ним? Проще - это точно, но будет ли это интересно? Ответ на этот вопрос дается в игре компании "Громада", в которой ключевое слово "дорога" прямо вынесено в название.

Дороги в игре не простые, а железные, стало быть, и двигаются по ним не просто юниты, а паровозы и вагоны. Управляют же ими роботы, тоже, естественно, паровые. Собственно конфликт в игре сводится к противостоянию хороших роботов и плохих. Плохие сперли у хороших их святыню (Золотую Шестеренку) и утащили в свой мерзкий город Хон-Ка-Ду, вот нам и предстоит пробиваться в логово врага в ходе строго линейной, как рельсы, кампании.

Хон-Ка-Ду почти не виден

Разработчики довели минимализм до предела - два производящих здания, одно ремонтное и одно оборонительное, причем строить их нельзя, можно только разрушать и захватывать. Ресурсов как таковых нет, средства на производство юнитов даются вам в начале миссии, а в ее ходе иногда можно найти немножко бесхозных денег и прибрать их к рукам (впрочем, имеется специальное здание, добывающее ресурсы, но встречается лишь в нескольких миссиях). Зато что касается юнитов, то тут полный порядок, впрочем, надо разобраться, а юниты ли это?

Разного рода боевых и вспомогательных вагонов в депо производится масса: тут вам и пушки, и мортиры, и огнеметы, и многое другое, но самостоятельно двигаться они не могут. Чтобы привести в действие свою армию, нужен хотя бы один паровоз. И тут встает первый стратегический вопрос: сколько именно паровозов нужно иметь? Хорошо бы к каждому вагону прикрепить локомотив, но стоят они дороговато и производятся медленно. Можно сформировать состав, в котором будут все виды оружия и вспомогательные вагоны (арсенал, пополняющий боеприпасы, и ремонтник, восстанавливающий боеспособность), но у обоих типов паровозов (малого и тяжелого) есть предельная грузоподъемность, так что слишком уж большой состав они не потянут. Значит, универсальный бронепоезд создать не получится, придется делать несколько, причем сообразовываясь с имеющимися задачами.

Вырисовывается два вида поездов - наступательные и оборонительные, однако оборону можно строить и по другому принципу, ведь все орудия могут стрелять с места. Поэтому расставляем вокруг своей базы неподвижные огневые точки, заводим один паровоз, который будет по мере надобности таскать их в ремонт. Если же нужно в какой-то удаленной от ремонтной мастерской точке иметь что-то типа передового форта, формируем поезд, в котором, кроме боевых вагонов, будут вспомогательные.

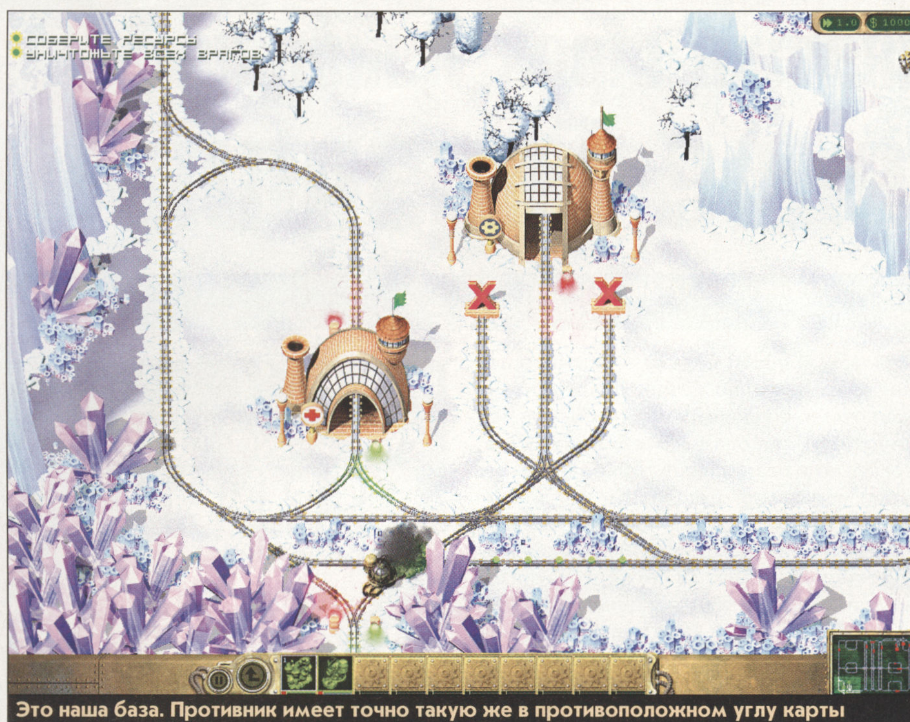
Как видите, бегло пробежавшись по основным фишкам игры, мы обнаружили массу интересных возможностей для Настоящих Стратегов. И, что интересно, разработанная нами система поездов в точно-



Иногда приходится бороться с природой. Например, со страшными болотными мухами



Климатические условия в игре весьма разнообразны: от тропических болот до льдов Арктики. Впрочем, на игровой процесс они никакого влияния не оказывают



Это наша база. Противник имеет точно такую же в противоположном углу карты





Вот она, дорога на Хон-Ка-Ду. Не совсем прямая, но все равно линейная

сти соответствует реально существовавшей. Есть у нас тяжелые и легкие бронепоезда, вспомогательные бронелетучки, железнодорожная артиллерия, а поезда с "ядреными ракетами" выполняют роль советских ракет, которые не так давно курсировали по железным дорогам СССР.

Возможны варианты

Лишив игрока возможности строить депо и ремонтные мастерские, разработчики создали предпосылки для патовых ситуаций. Представьте, что вы разрушили депо противника, а он успел в то же время разрушить ваше, причем и у вас, и у него при этом остались какие-то вагоны, но нет ни одного паровоза. Ясно, что в таком варианте ни одна из сторон не сможет добиться победы. Чтобы избежать таких ситуаций, применен простой прием - с течением времени депо и мастерские сами по себе восстанавливают работоспособность. Вот эта-то фишка, вкупе с отсутствием нормальной добычи ресурсов, привносит в игру сильный аркадный элемент.

Раз вам нет нужды, как зеницу ока, оберегать свою базу, можно понаделать поездов, гонять их туда-сюда, нанося противнику удары в наиболее уязвимых местах. Точно так же и противник, вместо того чтобы сосредоточиться на ваших зданиях, предпочитает заниматься уничтожением подвижного состава. В большинстве миссий, где отсутствуют добывающие заводы, рано или поздно кто-то останется без средств к существованию, после чего его можно брать голыми руками.

Аркадно выглядит и захват зданий. Депо и ремонтные мастерские не могут переходить из рук в руки, зато могут менять владельцев форты и заводы. Выглядит это так: разрушаете орудийные или ракетные башни (через некоторое время оборонительные башни восстанавливаются), подводите свой поезд в определенную зону, и сооружение становится вашим. Противник тоже не дремлет, он норовит перехватить сооружение, пока оно лишено орудийных башен. Частенько в зоне захвата оказываются составы обеих противодействующих сторон, при этом завод или форт ежесекундно переходит из рук в руки - зрелище красивое, но очень утомительное.

Ну и еще один аркадный элемент - брандеры. Это паровозы, везущие мощную мину; столкнувшись с противником, они взрываются со страшной силой, начисто уничтожая все на приличной площади. В тех миссиях, где можно строить брандеры, они становятся основной ударной силой. Правда, противник всеми силами стремится уничтожить брандер на приличном удалении от своей базы, но, если лично руководить его продвижением, умело маневрируя на многочисленных развилках, можно провести его, куда нужно, в целости и сохранности.

Паровые мозги

Действия ваших и вражеских юнитов особых нареканий не вызывают. Если вы кликните в какой-то удаленной точке рельсового пути, состав сам проложит туда путь, причем кратчайший. Для облегчения жизни имеется много простых и приятных приспособлений. Например, система патрулирования: каждому составу можно выделить участок рельсового пути, по которому он будет гонять туда-сюда, уничтожая попутно все движущееся. Есть возможность принудительно атаковать точку, задавать модели поведения и все прочее, что должно быть в приличной RTS.

Впрочем, назвать игру RTS можно лишь с большой натяжкой. Хотя все происходит в реальном времени (причем его можно ускорять и замедлять), отсутствуют такие необходимые атрибуты жанра, как система апгрейдов, строительство, добыча ресурсов. Да и сама строгая линейность миссий больше приличествует аркаде. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★☆☆☆

7.3

БОИ МЕСТНОГО ЗНАЧЕНИЯ

ueoai

Воскресная схватка трех Йокодзун: возвращение Годзиллы

★ Жанр RTS ★ Издатель EA ★ Разработчик EA ★ Рекомендуется Pentium III 500, 128 Mb, 3D (64)
★ Сайт игры www.eagames.com/pccd/cc_generals_zero

На нашей планете есть только одна контора (хорошо, хорошо - была одна контора), которой более или менее сходила с рук полная, ни с чем не сравнимая и ничем не ограниченная идиотия. Идиотия в квадрате. Это - Westwood.

Westwood принято ругать - халтурщики, тунеядцы и раздолбаи, продавцы опиума-для-народа и торговцы воздухом. Осмелюсь оспорить это утверждение.

Не знаю, от огромной гениальности ли, или просто по наитию, им удалось вырваться за пределы скучных стереотипов и выйти на качественно новый уровень. Качественно новый уровень - это когда советский генерал плещется в бассейне в окружении оголенных девичьих тел и резиновых уточек, каждый второй злодей - слуга таинственной инопланетной цивилизации, пославшей на Землю дождь из цветной капусты и фанерный космический корабль, а надписи на корешках книг в библиотеке Сталина лучше не читать.

Сегодня Westwood больше нет, но недосягаемая планка осознанного маразма все еще гордо реет над головами несчастных, в очередной раз пытающихся рассказать нам про дурацких орков или войну во Вьетнаме. Кому нужны орки, когда банды правоверных байкеров штурмуют Байконур, оглашая казахстанские пустоши истошными воплями сабвуферов, установленных под сиденьями мотоциклов? Вы думали, что все они курят обычные папиросы? У Muslimgauze вышла пара новых дисков - хороший повод для третьей мировой войны, которая все никак не желает состояться.

The GLA Has Risen Again

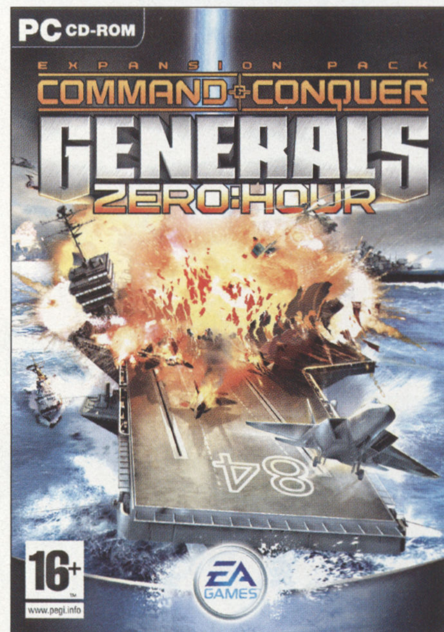
Зло никогда не бывает побеждено до конца. Особенно справедливо сие высказывание в отношении GLA - ребята плодятся в своих норах как укушавшиеся чудесных таблеток кролики. Не беда, что и без того бедных правоверных подчистую обобрали американцы - в предыдущей серии. Пока на Земле есть Казахстан, в Казахстане есть Байконур. А пока есть Байконур, GLA будут его штурмовать - ведь только оттуда можно запустить по всем enemies of the free world пару-тройку ракет, начиненных биологическим оружием. Тем самым, видимо, которое нашли в Ираке.

Сюжет ненавязчиво развивает бредовую эпопею про лебедя, рака и щуку, которых можно, при желании, разглядеть за американцами, китайцами и борцами за свободу свободного мира. Все они борются. С кем и почему - не очень понятно, ну да ладно. И так сойдет. Китайцы почему-то оказываются (совершенно случайно) неподалеку от Байконура, когда тот осаждается правоверными. Правоверные тоже молодцы - с ближнего востока в Казахстан попадают на раз. "Ап!" - и появляется тоннель, из которого голодными глазами смотрят мотонаездники с ракетными установками наперевес. Еще "Ап!" - и над американской базой материализуется крылатая ракета и незамедлительно совершает падение, сопровождаемое красочным взрывом. Почему так? Вопрос отдается гулким эхом в бесконечном тоннеле вечности.

Богатый ассортимент товаров

Ну а теперь перейдем к главному. EA сделали именно то, чего от них ждали - старый-новый сюжет, пара небольших косметических изменений интерфейса и, конечно же, по нескольку новых юнитов и апгрейдов для каждой страны. Про сюжет деликатно промолчим, а поговорим лучше про юниты и апгрейды, благо, таковых имеется нешуточное количество.

США окончательно и бесповоротно превратились в нацию джедаев. Лазерное оружие и сила невидимых глазу излучений - вот в чем сила американцев. К арсеналу (и без того внушительному) прибавились непонятного вида механизированные устройства, оснащенные пулеметом-мясорубкой, способным перемалывать в первоклассный фарш солдат врага. Главное оружие джедая - лазерный меч. Мечей пока не завезли, зато раздали лазеры. На Хаммер установили замечательную лазерную пушку и разрешили его водителю стрелять по всему, что пролетает мимо - парню приятно, а



родная база надежно защищена. Адский микроволновый, простите, танк действует подло, но находчиво - с помощью своих хитрых излучателей он способен в доли секунды вырубить любое вражеское строение. В воздухе тоже новинки - замечательный монструозный самолет, вызываемый по радио, способен разнести в щепки все, что находится в зоне поражения. Но это - только для пятизвездочных генералов.

GLA продолжают бомжевать, на этот раз - на новом качественном уровне. Специальный апгрейд позволяет подарить всем рабочим новые, еще не стоптанные ботинки. Радость от этого деяния высшего начальства будет столь масштабна, что ускорение всех работ



Неоспоримое достоинство китайской авиации - активное использование напалма в повседневной жизни

станет заметно невооруженным глазом. Все остальное - по мелочи, ведь ничто не может сравниться с радостью от новых ботинок.

Вышеупомянутые байкеры встречаются в двух разновидностях - с пулеметами и с ракетами. Обе разновидности передвигаются дьявольски быстро, но так же быстро и умирают. Спасение - в движении, количестве и скорострельности. Хорошая штука - военный автобус. Берется автобус, обвешивается листами железа и фанеры, а потом под завязку забивается галдящими и улюлюкающими солдатами. Машина смерти, не иначе. Солдат, естественно, покупать приходится отдельно.

Ну и действительно по-мелочи: вся-





Банда маленьких, юрких, и совершенно невидимых sentry drones способна в минуту растерзать любого врага

ческие камуфляжные сетки, надувные макеты строений из папье-маше и колючая проволока чтобы жизнь окрестным бомжам вовсе не казалась медом.

Наши братья-навек тоже не сидели сложа руки. Китай определенно можно назвать самой сильной державой - в традиционном понимании слова "сила". К самым мощным наземным танкам прибавился еще и вертолет - здоровая фиговина, парящая в воздухе, и обладающая всеми достоинствами танка Overlord - пулеметы, propaganda tower или помещение для солдат на выбор. Плюс - дополнительная напалмовая бомба за символическую плату.

Китайское правительство, к слову, позаботилось о хакерах - для них теперь можно построить специальное интернет-кафе, в котором они будут с удобством и комфортом заниматься своим полезным делом - производительность труда резко увеличивается. Ну и еще некоторые полезные штуки, связанные со шпионажем.

И на зависть американцам - брат-близнец из микроволнового танка, который умеет "вырубать" не здания, а юниты противника.

Ну и frenzy - китайцы начинают сражаться настолько быстро-быстро, что аж трясется земля (доступно сие пятизвездочным генералам only).

Косметика, парфюмерия и прямые углы

Изменения, конечно, есть. Самое интересное - возможность немного поменять баланс игры, играя за наконец-то появившихся персонализированных генералов. К сожалению, сия опция полноценно доступна только в многопользовательском/skirmish режиме.



Каждый из этих уважаемых главнокомандующих обладает некими персональными характеристиками и предпочтениями, что позволяет нам, в свою очередь, исходя из предпочтений своих, выбрать альтер эго по душе. Одни любят лазеры, но пренебрегают крылатыми ракетами, а другие не могут жить без авиации. Таким образом, незначительно меняется базовый набор юнитов и цены/время постройки/характеристики некоторых строений. Вроде мелочь, а очень удобно и иногда полезно.

А вот за что мне бы хотелось пожурить разработчиков игры, так это за скриптовые сценки. Движок игры способен на многое - с этим не поспоришь. Он красиво отображает различные эффекты, так или иначе связанные с водной гладью, прекрасно приспособлен для демонстрации ярких и красочных взрывов, а также с легкостью выдает приличные скорости на не самых сильных компьютерах. Но он (а точнее - ограничения, накладываемые игровыми текстурами и моделями) не способен хотя бы в какой-то мере тягаться со столь запоминающимися видеовставками из оригинальной C'n'C и Red Alert. Конечно, бюджет уже не тот, однако на съемки "живых" корреспондентов, которых нам демонстрируют во время загрузки очередного уровня, денег хватило - лучше бы их отдали трехмерным моделлерам, чтобы те нарисовали пару-тройку симпатичных роликов.

Суть

Несмотря на то, что серии C'n'C скоро стукнет десять лет, ее идеология не изменилась ни на йоту. И дело тут вовсе не в трех осях координат, модификациях интерфейса и качественном уровне межуровневых вставок. Дело - в атмосфере. Война как верховный смысл жизни населения Земли. Вчера Землю делили СССР и Европа, сегодня - Америка, Китай и бескорыстные борцы за мир во всем мире с именем Аллаха на устах, а завтра жителей голубой планеты порадует зеленый фейерверк - тибериум прибыл, ребята. Have fun.

Какая разница, кто в кого и из чего стреляет, когда процесс столь захватывающе весел? Шахматы тоже бывают разные: из слоновой кости, деревянные, или металлические - суть процесса остается неизменной.

Н

Владимир РЫЖКОВ

Возвращение в эфирную страну

★ Жанр STRATEGY/RPG ★ Издатель 1С ★ Разработчик Nival Interactive ★ Рекомендуется Pentium III 1.0 GHz, 128 Mb RAM, 3D (16 Mb)
★ Сайт игры www.etherlords.com

Распиаренное и ожидаемое игроками событие, наконец, произошло: появилась "Демиурги 2", сиквел "Демиургов", стратегической игры, в которой герои враждующих сторон бродили по карте как в Heroes of Might&Magic, а потом бились между собой в магических поединках, созданных по образу и подобию карточной игры Magic: The Gathering.

Первая часть была построена на практически неношеном "домашнем" движке, великолепные Nival'овские художники сделали ее божественно стильной и сказочно яркой, а MtG'шная механика поединков стальной хваткой удерживала игроков перед монитором. Связка эта работала настолько хорошо, что история простила "Демиургам" такие промашки, как отсутствие нормального мультиплеера (позже его, к счастью, добавили) и невнятный стратегический режим.

Фактически вторая часть делалась целиком по пожеланиям тех самых приклеенных к мониторам геймеров. Нам обещали, что в ней будет ветвистый и увлекательный, а не как раньше, сюжет, гигантские игровые пространства и целая куча карт-заклинаний. Кроме того, на смену так и не пригодившимся стратегическим пережиткам должны были прийти RPG-элементы. Сами Nival'овцы даже утверждают, что по-настоящему, без дураков, поменяли позиционирование игры, и теперь она - настоящая RPG, где игроку подчиняется всего один герой, только один герой подчиняется игроку, и... а другие герои - не подчиняются. Еще обещали корабли, телепорты и тоннели. Все это действительно есть.

О нелинейности и эрпегешности

Одиночная составляющая "Демиургов 2" содержит пять кампаний - четыре за героев привычных нам рас, плюс заключительная история с "бесцветной" героиней Диамандой в главной роли, связывающая четыре предыдущих воедино. За один проход можно увидеть только три кампании - игра дважды предлагает выбрать одно из двух продолжений истории. Сначала играем за Виталов или Хаотов, затем продолжаем за Синтетов или Кинетов, и после этого - заканчиваем за Диаманду. Собственно история заключается в том, что эта самая Диаманда, однажды появившись в мире Эфира, грозит его уничтожить. А раз грозит - будем спасать.

Графически игра выглядит получше предшественницы (от которой ей достался слегка переработанный графический движок), только камера теперь нацелена на загривок главного героя и висит пониже, чтобы этого героя можно было получше рассмотреть. Игровые карты действительно стали больше, но теперь они похожи на извилистые лабиринты, огороженные непроходимыми горами/лесами, выход из которых периодически перекрывают подлежащие уничтожению монстры. Иногда попадаются ветвления, позволяющие уклониться до поры до времени от боя с превосходящими силами противника.

Игровой процесс: скрипт приводит нас пред светлы очи NPC, и тот зачитывает директиву - мол, ступай, дойди до другого NPC. Мы идем - благо, заблудиться не получится - проход к нужному NPC один. Убив пару монстров, приходим. Слушаем диалог. Идем куда послали. Слушаем диалог... "Нелинейность" заключается обычно в том, чтобы, решительно свернув в заканчивающийся тупиком переулок, убить опционального монстра и взять лежащие за его спиной ресурсы. Монстры не респавнятся, стоят на месте, расставлены по карте заранее, всегда одни и те же (иногда они отрабатывают местные скриптовые задания - атакуют первыми, убегают после уничтожения лидера и т.д.). За их истребление дают не только экспу, но и новые заклинания и артефакты. Герой действительно растет в уровне, получает и качает умения, которые сохраняются при переходе в следующую миссию.



С ростом уровня платье героини становится навороченнее

Ламия-колдунья
Магия ламий (за принудительный отдых дает в руку владельцу 1 заклинание)



Стена ветра
Летает. Телохранитель (не может атаковать). Эфирная сила (за X ед. эфира сила этой стены ветра увеличивается на X до конца хода)



Призрак-воин
Первый удар. Вампир. Агрессивный. Регенерация (3)



Стена бриза
Летает. Телохранитель (не может атаковать)



Такая вот получилась во вторых "Демиургах" нелинейность и RPG'шность.

Время в игре течет только тогда, когда герой перемещается по карте. Герой идет - и время идет, герой стоит - весь мир тоже "на паузе". По идее, благодаря такому решению, можно было превратить вождение подопечного по карте в увлекательнейшее развлечение - я, честно говоря, рассчитывал, что так и будет. Будь дизайн уровней поудачней, в "Демиургах 2" к нам мог бы вернуться присущий серии HoMM элемент с "разруливанием" карт-головоломок. "Не спеша, хорошенько подумай - говорила бы игра - успеваешь ты завалить этого вот монстра или лучше срезать и пособирать на той полянке ресурсы". К сожалению, ничего такого не получилось. Выбирать дорогу приходится редко, и еще реже игрок сталкивается с ограничением по времени. Кстати, время здесь все еще измеряется в днях, а города превратились из условных обозначений в пряничные населенные пунктики, с домами, заборами и стоящими на улицах NPC. Так вот, пересечение такого города из угла в угол занимает два дня. Поздороваться со стражником, найти начальника и добраться до выхода - неделю. В общем, странное здесь время.



Сюжет привел нас в Город Золотого Ясеня

Обыграть брожение по переулкам как борьбу за спасение мира - непростая задача, любопытно наблюдать как игра сшивает ткань сюжета диалогами героя с NPC'ями.

Бесцветный цвет

Между тем, игра опять хороша. Покрытые аккуратными текстурами, детальные модельки прекрасно проанимированы, а низковисящая камера позволяет хорошенько их рассмотреть. В игре, наконец, появилось изобретение древних игроков в MtG - сайдборд. Теперь можно набирать себе полную "инвентори" заклинаний и прямо перед очередным боем составлять из них новую колоду. Вместо названий скастованных по ходу боя "спеллов" в уголке экрана появляются их иконки, нажав на которые получаешь подробную справку о том, что было "скастовано". При таком положении



А кровь здесь красная, как и положено


В воздухе образовалось колечко и всосало моего монстра











Последний смертельный укус змейки

дел и предопределенном хождении по незамысловатым лабиринтам уровней игра превращается в практически ничем не замутненное перемещение от одного монстра к другому и последовательное решение логических задачек - на предмет подбора колоды, оптимальной для разрывания очередного оппонента на куски. А в перерывах - собственно магические поединки, с ласкающими глаз спецэффектами, "облетами" стройного стана главной героини и заглядыванием в ее глубокое как Тихий океан декольте. Что еще нужно для счастья?

Как оказалось, сделать наше счастье еще безоблачней очень помогают новые заклинания. В Nival'е решили не трогать отточенный за два года баланс, поэтому у четырех старых "цветов" не появилось ни одного нового заклинания. Все новинки - "бесцветные". В одиночной игре эти карты можно увидеть в последней кампании. "Бесцветные" интересны, к примеру, тем, что их можно использовать в одной колоде с заклинаниями других цветов, а также тем, что новые монстры (жирные, жирные монстры!) обычно выходят в игру за двадцать копеек, но остаются неактивными, требуя за свою активацию какую-нибудь цену (посакрифайсить пчелу-девственницу, ха-ха!). В общем, можно смело ставить деньги на то, что бесцветные заклинания станут в сетевых баталиях по новым "Демиургам" оружием номер один.

Все в сад

Еще вокруг первой части сложилось огромное комьюнити фанатов, постоянно оттачивающих различные тактики игры и новые колоды. Поэтому совместного сетевого хождения по карте в новых "Демиургах" нет (долой RPG-элементы!). Зато есть сразу несколько режимов "карточных" поединков, аналогичных вариантам игры в ту же MtG, и - что самое главное - возможность рубиться на собственных Nival'овских серверах, аналогах Blizzard'овской Battle.net. Драться за рейтинги, тусоваться в чатах, помогать новичкам и перенимать мудрость Отцов. Здесь "Демиургов" нежно любят уже два года, а теперь - с новыми заклинаниями и мультиплеерными возможностями - и вовсе оторвут с руками.

Таким образом: тебе повезло, проницательный читатель, если твое место среди людей, способных оценить изящество колоды, "разворачивающейся" за два хода - вышла игра, которую ты ждал. В противном случае, еще два года заглядывать в декольте - тоже неплохой вариант. А там, глядишь, серия продолжится чем-нибудь удачным во всех отношениях. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	7.8
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★☆☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	



Без лишних условностей: вступить в бой можно прямо с корабля

Матка злобоглазов

Летает. Яростный глаз (все злобоглазы не могут быть заблокированы телохранителями)



Травяная змея

Первый удар. Кровопийца (каждый раз, когда травяная змея наносит боевой урон герою противника, сила и здоровье травяной змеи увеличиваются на 1)



Фингус-патриарх

Не может атаковать. Боевой дух фингусов (увеличивает на 1 силу и здоровье всех фингусов). Убийственные споры (за принудительный отдых наносит 2 ед. урона указанному созданию или игроку)



Королева пчел

Летает. Боевой дух пчел (увеличивает на 1 силу и здоровье всех пчел). Жало пчелы (королева пчел погибает после того, как нанесет любое количество урона герою противника)



Старая песня о главном

Дмитрий СМЫСЛОВ

Главному надоели старые песни, он хочет новых.
Современный фольклор

NORTHLAND

★ Жанр Strategy ★ Издатель GMX Media, snowball.ru, Новый Диск ★ Разработчик Funatics Software GmbH
★ Рекомендуется Pentium III 500, 128 Mb RAM, 3D (64Mb) ★ Сайт игры www.northland-game.com

Тяжко приходится хорошим идеям, все хотят ими поживиться. А уж если среди претендентов оказывается кто-то из ее родителей, то вообще - пиши пропало. При этом хорошие идеи обладают поразительным свойством: они намертво въедаются в сознание и продолжительное время никуда не желают уходить оттуда. Взять, к примеру, Томаса Фридмана (Thomas Friedmann). В 1996 году он поучаствовал в создании The Settlers II, и с тех пор нетленная тема явно не дает нему покоя, ведь в противном случае Northland не был бы так похож на хит семилетней давности.

Немного лирики

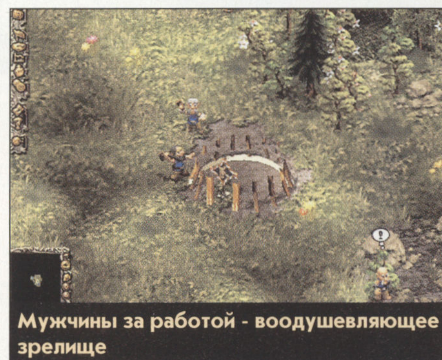
При ближайшем рассмотрении оказывается, что NL в большей степени перекликается с другим проектом герра Фридмана – Cultures, а нынешнее повествование начинается там, где завершился сюжет Cultures 2. Интернациональная команда в составе сарацина Hatchie, франка по имени Sigurd, а также заметно укрепившихся во взаимных симпатиях Bjarni и Cyга только-только спасли мир и потому спокойно разбрелись по домам. Но через некоторое время из Африки пришли тревожные вести: жуткие змееподобные создания напали на родину Hatchie, в связи с чем ему срочно потребовалась помощь остальных героев. Те немедленно рванули на выручку, и, быть может, события развивались бы иным образом, если бы не древнескандинавская сюжетная специфика.

Соль в том, что Один изгнал на землю одного из самых пакостных местных богов Локи. Огорченный диссидент, затаив обиду, стал вынашивать планы мести и возвращения на историческую родину, для чего под именем Ykol прибился к упомянутой команде миротворцев. Понятное дело, что такое соседство не могло принести ничего, кроме проблем. В итоге нашим героям пришлось одолеть змееподобных агрессоров, соорудить некий амулет, пройти сквозь преисподнюю, спасти похищенную по ходу дела Cyгa, а финальную разборку устроить в тронном зале самого Одина.

Суровая правда

Первое, что приходит на ум при виде NL, как уже говорилось, нетленные The Settlers. Похоже все: маленькие, нарочито карикатурные человечки; спрайтовые пейзажи и домишки; экономическая, хозяйственная и военная модели; отчасти – интерфейс. Да что уж там говорить, если даже процесс постройки того или иного сооружения слизан вчистую: сначала появляется каркас, затем он закрашивается картинкой первого этажа со стропилами, потом стены и стропила последовательно обрастают штукатуркой и кровлей, а довольные строители бегут подписывать акт выполненных работ. Грустно это, потому что за прошедшее с релиза последних "Сеттлеров" время можно было придумать что-то пооригинальнее.

Остальные элементы также не блещут самобытностью. Начинается все с некоторого количества бездумно шатающихся по округе пейзан. Для каждого из них можно определить профессию и обеспечить соответствующей работой. К примеру, назначаем трех аборигенов добытчиками и направляем на сбор ресурсов, а пару – строителями и даем указание возводить какое-нибудь перерабатывающее сооружение, к примеру, лесопилку. По завершении работ переводим лесоруба на новую работу, начав тем временем возведение гончарной мастерской. По мере развития в наших руках будут оказываться новые технологии и, следовательно, постройки и профессии. Осуществляющие свои функции жители


Мужчины за работой - воодушевляющее зрелище

нарабатывают опыт, который позволяет им овладевать этими профессиями, а также апгрейдить занимаемые здания. Например, гончар поначалу лепит что-то непонятное, затем производит кирпич, позднее – черепицу и т.д.

Хозяйственно-экономическая модель тщательно продумана и обязательно порадует любителей tycoon'ов. Однако дух BlueByte все равно витает над сольным творением Томаса Фридмана. И пусть здесь нет пяти-шести видов руды, а между постройками не протаптываются дорожки, практически сразу становится ясно, откуда ноги растут. Не могу сказать, что это смертельно, но перепев старых идей в любом случае оказывается хуже оригинала. К графике и звуку претензий нет, все поддерживается, все работает, все радует глаз и услаждает слух. Новички могут немного повозиться с интерфейсом, разбираясь что к чему. В этой связи советую не игнорировать tutorial, там все изложено доступно и последовательно.

В итоге выходит, что фактически мы получили The Settlers V под другим именем. С одной стороны, преемственность и все такое, а с другой – старая присказка, что, мол, гены пальцем не выковыряешь. Northland – лучшее ее подтверждение, хотя, не было бы в игровой истории The Settlers, мнение было бы совсем иное. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆☆☆☆

6.8

От некоторых предложений не так просто отказаться



Скромный коттеджик на побережье



HOMEWORLD 2

Дмитрий СМЫСЛОВ

Home, Sweet Home

Каждый дурак знает, что до звезд не достать, а умные, не обращая внимания на дураков, пытаются.
Гарри Андерсон

★ Жанр RTS ★ Издатель Sierra Entertainment, Inc. ★ Разработчик Relic Entertainment ★ Рекомендуется Pentium IV 1.4, 512 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.homeworld2.com

Мне априорно жаль компании, которых некогда угораздило разродиться каким-нибудь хитом. С этого момента их существование меняется, и вовсе не обязательно, что в лучшую сторону. Всю оставшуюся жизнь им приходится скрепя зубы волочить Бремя Славы, которое выражается не только в повсеместной известности и росте благосостояния. Красивая жизнь оплачивается неизбежным вниманием общественности и пресловутой «планкой», которая собственными руками была задрана на недосягаемую высоту.

Момент истины наступает, когда удачливая команда решается выпустить следующую игрушку или, тем паче, продолжение принесшего популярность бестселлера. В любом случае, публика ждет только хита, причем, еще более красочного, интересного, оригинального. И если разработчики не смогут оправдать народных ожиданий и надежд, расплата будет молниеносной и беспощадной. Команду сразу же запишут в бесталанные выскочки, которым случайно улыбнулась удача, моментально забудут все ее былые заслуги, а если и будут вспоминать, то только на контрасте с нынешней работой. И пусть потом студия будет пачками выдавать «красочное, интересное, оригинальное», допущенный прокол никогда не забудут.



В этой связи состоявшийся в конце прошлого месяца релиз Homeworld 2 выглядит достойным подражания подвигом. Как ни крути, а без малого четыре года назад первая серия положила начало новому, на сегодняшний день уже сформировавшемуся, жанру – Real Space Strategy. До недавних пор старичок уверенно держал бастионы, шутя отбивая как откровенно PR'ные нападки, так и осязаемые поползновения, вроде прошлогодний Project Earth, в девичестве – Starmageddon. В этом году на пальму первенства взгромоздилась неоднозначно, но все равно благосклонно, воспринятая публикой "Гегемония", бесспорным преимуществом которой оказался внешний вид. И вот, новый претендент на обладание заветным титулом «самого-самого» и «достойного продолжателя». На стороне действующего чемпиона сложившаяся репутация, претендента – благоприятная наследственность. В остальном, силы почти равны.

И снова в далекой галактике...

HW2 повествует о продолжении злоключений несчастных представителей малой народности Hiigara, которые на протяжении всей предыдущей части считали, что их зовут The Kushan, и пытались отыскать дорогу на затерянную в глубинах космоса историческую родину. По окончании разборок с Taiidan Empire хиигарцы жили спокойно и безмятежно, постепенно обживая обретенную планету. Но спустя 100 лет на горизонте появилась новая опасность в лице пришедшей с периферийных территорий расы Vaygr, предпочитавшей разрешать проблемы огнем и мечом. Противопоставить закаленным кочевой жизнью агрессорам хиигарцы ничего не смогли, а потому на начальном этапе экспансии терпели постоянные поражения. И вот бессменный местный лидер, вернее, предводительница Karan S'jet решает дать очередной «последний и решительный» незваным гостям. На верфях строится новый мазершип Pride of Hiigara, который в полузавершенном виде поступает в ваше распоряжение в самом начале игры. И снова начинается борьба за выживание, правда, на этот раз хиигарцы не ищут пристанища, а освобождают свои территории.

Сюжет HW2 тесно переплетен с историей вселенной. Как мы помним, началось все задолго до первого эпизода, когда The Bentusi открыли Great Hyperspace Core и поделились технологией с соседями. Затем предки нынешних хиигарцев отыскали еще один такой артефакт, а потом, прихватив его с собой, отправились искать свой мир. Согласно древним преданиям Hiigara, существует и третье Ядро, после обнаружения которого наступит апокалипсис. Так вот, именно с ним и связаны описанные в HW2 события, ведь Vaygr во главе с Makaan'ом не просто так напали на хиигарцев, в руках последнего оказалось Третье Ядро. Таким образом, смысл игры сводится к соединению всех трех артефактов в одном корабле, причем нынешние владельцы недостающих девайсов, Bentusi и Vaygr, заплатят своими жизнями.

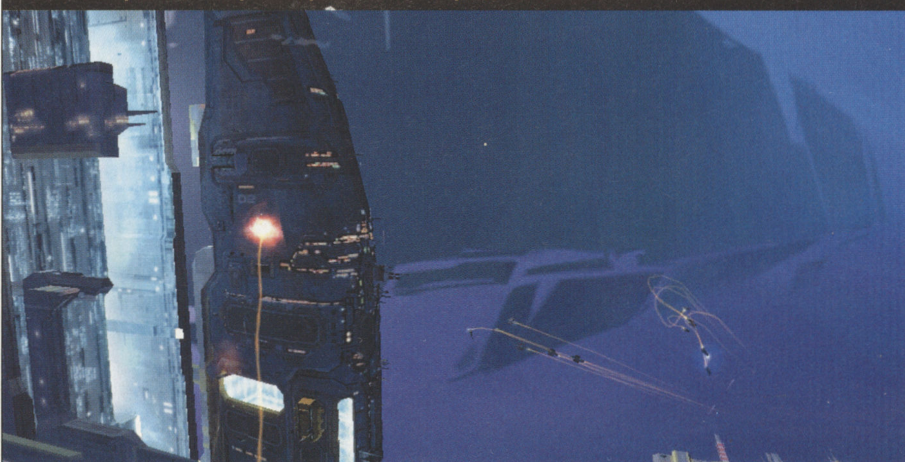
Об объективном и неизбежном

Не стоит сравнивать HW2 с "Гегемонией". Обе игры обладают и яркими индивидуальными чертами, и неоспоримыми достоинствами, и очевидными недостатками. По большому счету, общая жанровая принадлежность – чуть ли не единственная их точка соприкосновения. Однако жанр не настолько необъятен, чтобы сегодня говорить о каком-то внутреннем делении, скорее, перед нами различный авторский подход к одним и тем же вопросам. А значит не уйти от конфликта.

Нельзя сказать, что «с первых мгновений игра ошеломляет...» Прежде всего, потому что с первых мгновений никакие сильные чувства сознание не бередят. Конечно, памятуя о родословной, ожидаешь чего-то впечатляющего, но ничего подобного на глаза не попадается. Вместе с тем, разум не торопится закипать на тему «нас снова кинули», а терпеливо наблюдает за развитием событий.

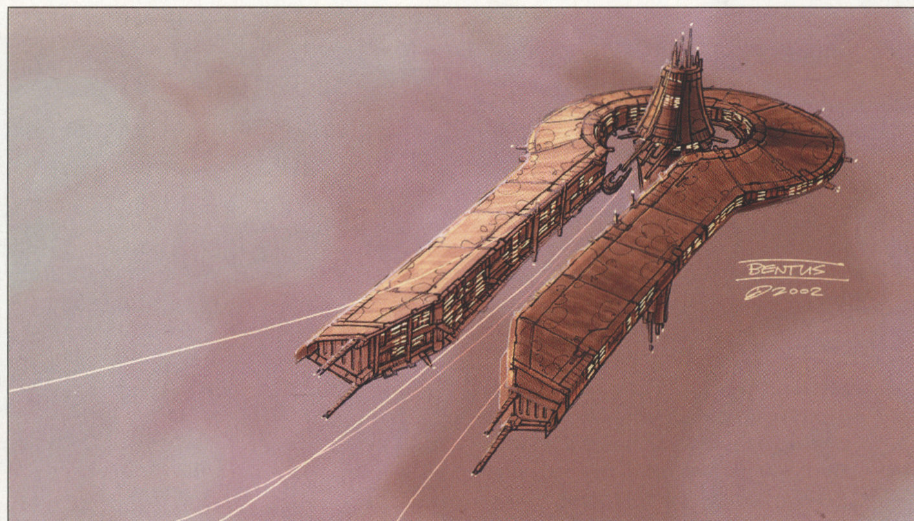


Что может быть красивее звездного shipyard'a. Особенно, когда он свой



Атака мазершипа — верный признак, что пора делать ноги





И лишь на третьей-четвертой миссии оформляются членораздельные впечатления.

И вот тогда-то HW2 поражает. Поражает своей стильностью. Как бы далеко не шагнула технология, черно-белая картинка все равно останется признаком хорошего вкуса, вне зависимости, статична она или анимирована. Без сомнения, авторам прекрасно это известно, а потому обесцвеченные ролики между миссиями, к тому же обильно сдобренные карандашными артворками, успешно создают необходимое в меру мрачное настроение. Налицо также и работа сценаристов. За драматическими сюжетными поворотами почти не замечаешь вопиющей несгибаемости и безальтернативности повествования. Зато благодаря этим поворотам игрокам не грозит заснуть по ходу миссии от опасного ощущения собственного превосходства.



Принципиальное отличие HW2 от Haegemonia заключается в исключительном динамизме происходящего. Противник не дает расслабиться ни на секунду, заставляя постоянно ждать его атаки. А уж в том, что он будет атаковать, можете не сомневаться. По всей видимости, авторы задались целью показать, что такое настоящее пекло, и им это более чем удалось. Практически всегда побеждать приходится по-суворовски, «не числом, но умением». При всем желании в HW2 не получится скопить «танковый кулак» и одним махом решить все больные вопросы, противник просто не выделит на это времени, а потому большая часть игры проходит при его численном доминировании. И даже если удастся зачистить сектор от ненавистных захватчиков, будьте уверены, через очень короткое время где-нибудь обязательно откроется пяток-другой порталов, из которых хлынут новые волны вражеских истребителей, корветов и крейсеров. И так на протяжении каждой миссии с редкими передышками на перегруппировку и скорое зализывание ран. Перед каждым сюжетным экивоком игрушка автоматически сейвится, так что это может быть сигналом, что очень скоро халява закончится, а грядущий рассвет (если такое понятие применимо к открытому космосу) увидят далеко не все.

Впрочем, насчет «далеко» я погорячился. Потери, конечно, неизбежны, но при правильном подходе к делу их вполне можно минимизировать. Разработчики предоставили в распоряжение звездных Ушаковых и Нахимовых достаточное количество кораблей различного класса и назначения, чтобы игроки смогли в полной мере проявить свои тактические таланты. Во флотилии найдется место и, что самое главное, применение и легчайшим скаутам, и огроменным Battlecruiser'ам. Причем, с течением времени ситуация сильно не изменится, и под занавес кампании истребители с бомбардировщиками вовсе не станут пушечным мясом, которое будет посылаться на верную погибель, чтобы отвлечь или задержать наступающего противника. Дело в том, что у каждого из кораблей есть свои сильные и слабые стороны, при этом, как говорится, «размер – не главное». К примеру, стая бомбардировщиков, числящихся в легком классе, способна стать последним, что увидит в своей жизни экипаж не одного корабля большего тоннажа, вроде фрегата, корвета или даже Carrier'a. В общем, к любой попадающейся на пути консервной банке обязательно есть соответствующий нож, главное – правильно его подобрать. Кстати, если судить по справочной информации, то именно бомбардировщики являются самым грозным оружием в HW2, по крайней мере, ни один приличный корабль не может им нормально противостоять, разве что такие же легкие перехватчики.

Вкусности

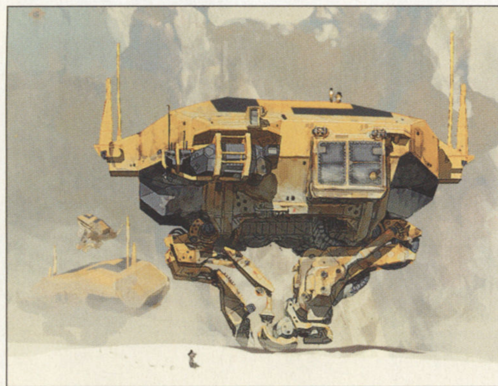
Чтобы игрокам было совсем уж нескучно, разработчики придумали ряд занимательных фишек, которые ранее нигде не встречались, и которые способны существенно повлиять на рисунок боя. Во-первых, некоторые большие корабли теперь обзавелись палубными надстройками, т.н. модулями. Иными словами, на упоминавшийся Carrier можно взгромоздить производственный блок, который всю дорогу к вражескому гнезду будет пачками клепать корветы и истребители, чтобы по прибытии показать супостатам, где раки зимуют. В этой связи рождается закономерное предположение, мол, если что-то можно построить на корабле факультативно, то, наверное, это что-то можно и отстрелить? Абсолютно верно, теперь вовсе незачем монотонно шмалять по защищенному корпусу, можно просто нанести точечный удар по определенному функциональному блоку и, пока не догнали, умчаться под сень «дружеских штыков». Простой пример: на ваши позиции упрямо прет пара Carrier'ов, с пугающей регулярностью

Первый контакт с захватчиками



Даже простая транспортировка контейнеров выглядит очень привлекательно







Заурядный бой на тактической...

изрыгающих из своих ангаров всякую тяжело вооруженную мерзость. Можно пойти буром и растерять в стычке половину флота, а можно обойтись лишь тремя звеньями бомберов да парой крейсеров. Первые последовательно лишают противника производственных мощностей, прицельно разнося злосчастные ангары, и связывают боем уже успевших вылететь смертников, а вторые, подойдя чуть позднее, расправляются с носителями. Если есть время и желание, можно до подлета кавалерии вынести гостям и двигатели. Эх, жаль экспа за такие выкрутасы не начисляется.

Во-вторых, любые корабли в любых количествах можно объединять в ударные группы, определяя для каждой из них формацию и модель поведения. Сегодня сложно говорить о каких-либо специфических тактических приемах, игрушка только-только появилась на прилавках, но к выходу номера, уверен, все тематические форумы будут пестреть разнообразными гайдами и солюшнами, почва для этого – самая что ни на есть благодатная.

Прежде чем перейти к разговору о картинке и озвучке, хотелось бы сказать пару теплых слов в адрес того, кто придумал интерфейс HW2. Этому человеку впору ставит памятник, потому что при немалом количестве функций управление получилось очень удобным и понятным. В принципе, играть можно, не используя клавиатуру, но тратя при этом на порядок больше времени. Для опытных же игроков, привыкших выполнять рутинную работу, не задумываясь, все команды, от строительства до управления камерой, продублированы hotkey'ями. Привыкание к ним проходит быстро и действительно интуитивно. Тем, кто столкнется с HW впервые или после длительного перерыва, не следует пренебрегать подготовленным авторами туториалом, по ходу которого вас научат азам существования в этой вселенной. По ходу кампании на учебу времени не останется, если кто-то рассчитывается, что первые миссии будут посвящены обведению группы юнитов рамкой и походу из точки А в точку В, то вы не по адресу.

Самое вкусное

Пришла пора петь оду объективно самой запоминающейся и впечатляющей части игры – ее внешнему виду. Хочется втоптать Caps Lock поглубже, а кегль выставить покрупнее, но... сами понимаете. Потому обойдусь буквально парой слов: великолепно и неповторимо. Как и четыре года назад, HW2 утер нос всем конкурентам, оставив позади даже считавшуюся безупречной Haegemonia. Несколько раз я ловил себя на мысли, что думаю не о происходящем перед глазами, а о том, как бы ракурс выбрать поэффектнее. С самого начала и до финального ролика не перестаешь мысленно благодарить художников за такую качественную работу. Модели, анимация, эффекты, окружение – решительно обо всем можно слагать стихи и гимны. И плевать, что в космосе не бывает пожаров и, уж тем более, ничего не дымится. Если это настолько красиво, кому это мешает? Пусть будет. И огонь, и дым, и взрывы, затмевающие весь экран, и непонятного происхождения лучи, которые так красивы! Пусть они все будут, пусть создают привычное с детства starwars'овское настроение, пусть кипятят многострадальный проц и карточку, раз в четыре года можно. Тем паче, что вся эта феерия творится под совершенно умопомрачительную музыку и сопровождается очень качественной озвучкой.

«Король умер, да здравствует король!» – избитая банальность, как нельзя более точно передающая сложившуюся после выхода Homeworld 2 ситуацию. При всех достоинствах и заслугах предыдущих проектов, вряд ли кто-то о них вспомнит в ближайшее время. Что ж, это будет логично, разработчики потрудились на славу и пока что вполне могут почивать на лаврах. Вероятнее всего, подобная ситуация сохранится еще некоторое время, если не четыре года, то уж год – точно. Ну а мы покамест пойдем понаслаждаемся, мы тоже заслужили. Н

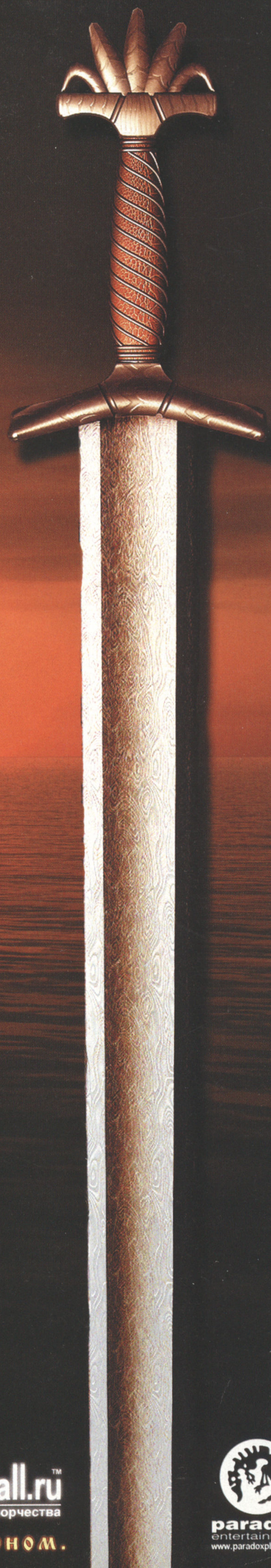
РЕЙТИНГ

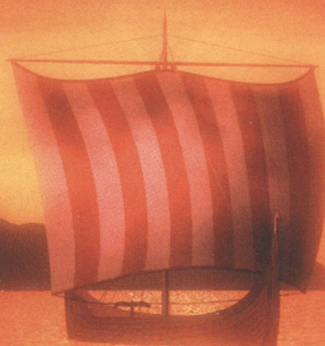
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆	8.6
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	


...и стратегической картах. Оказывается, не так уж много их осталось



ВАРЯГИ





«Сокрушу наглость гордыни вашей, и будет тщетной сила ваша, убьет вас захожий меч, и будет земля ваша пуста, и дворы ваши будут пусты.»

— «Повесть временных лет»







snowball.ru™
технология творчества



paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Средневековая стратегия со скандинавским уклоном.

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

REPUBLIC: THE REVOLUTION

НАПРАВЛЕНИЕ ГЛАВНОГО УДАРА

Весь ПАР в ГУДОК ушел

Владимир ВЕСЕЛОВ

Революции начинают романтики, осуществляют фанатики, а ее плодами пользуются подлецы.
Приписывают Мариано Асуэла

★ Жанр **Менеджер политика** ★ Издатель **Eidos Interactive, Новый Диск** ★ Разработчик **Elixir Studios** ★ Рекомендуется **Pentium IV 2000, 512 Mb RAM**
★ **Сайт игры www.novistrana.com**

После краха советской власти из учебных программ ВУЗов тут же исчезли все общественно-политические дисциплины. Помнится, я тогда подумал, как повезло студентам, не придется им проводить бессонные ночи за конспектированием первоисточников, не нужно разбираться, "как нам реорганизовать рабкрин", выяснять, каковы "три источника и три составные части марксизма", - стало быть, больше времени останется на всякие полезные вещи (компьютерные игры, например). Однако теперь, по зрелому размышлению, прихожу к выводу, что нам, изучавшим историю "партии нового типа", повезло больше. Благодаря глубокому знакомству с работами основоположников, мы совершенно точно знаем, как нужно делать революцию.

В жизни, правда, это знание мне почти не пригодилось (пытался однажды затеять революцию в одной африканской стране, но революционная ситуация там не совсем созрела), зато с предлагаемой нашему вниманию игрой могу разобраться со знанием дела.



Обещанного ждут

У каждого уважающего себя революционера должен быть архив, содержащий досье на врагов и, особенно, друзей. Чтобы, значит, "если друг оказался вдруг", можно было его прищучить соответствующими документами. Посмотрим, что есть в моем архиве на нашего сегодняшнего пациента.

Разрабатывать игру начали в 1999-м, первой датой выхода назывался конец 2000 года. Трехгодичной задержкой проекта нынче никого не удивишь, и побольше ждали, но почему-то так получается, чем дальше дата реального выхода игры от заявленной в начале разработки, тем дальше и сам продукт от того, что было обещано. Вот и с "Республикой" та же картина.

Первоначальная концепция игры была такова: имеется небольшое государство на территории бывшего СССР, в нем наличествуют разные политические партии, одну из которых вам предстоит возглавить и привести ее (а заодно и себя) к власти. Сама по себе задумка неплохая, вспомните, как начинается любая игра, в которой вы чем-то там правите: "Вас избрали правителем (мэром, главой племени, президентом). Теперь вы должны привести свое государство (город, племя) к процветанию". А что было до этого? Почему именно вас избрали самым главным, и избрали ли вообще (может вы пришли к власти путем дворцового переворота или еще как)? "Республика" должна была восполнить этот пробел, показать, какие пути могут вести к вершине успеха. Причем путей этих должно было быть много - победа на выборах, военный переворот, наконец, самая настоящая народная революция.

Ваши действия обещали ничем не ограничивать: хотите - сидите в штаб-квартире партии и рассылайте ценные указания соратникам, хотите - выступайте на митингах (можно и с броневика), при особом желании можно и принять участие в какой-либо силовой акции.

Чтобы все это выглядело "как в жизни", разработчики пообещали создать очень красивый и весьма реалистичный движок. Мало того, что он должен был давать возможность лично посетить все уголки Новистраны (так называется подопытная страна), полюбоваться красотами архитектуры и лицами ваших сограждан, так еще и этот движок должен был обсчитывать в реальном времени настроение, думы и чаяния этих самых сограждан (а их обещалось в игре около миллиона).

Как видите, из обещаний вырисовывалась весьма любопытная, ни на что не похожая, поистине революционная игра. Что же вышло на деле?

Свобода как осознанная необходимость

Первым делом нам предлагают создать свое alter ego, т.е. персонаж, которым мы будем руководить. Сделано это стандартным для RPG методом - вам задается десять вопросов, на каждый из которых есть четыре варианта ответов. Можно провести

массу времени, обдумывая вопросы и решая, какие на них дать ответы, но, забегая вперед, скажу - можно этого и не делать, особого влияния на игровой процесс ваш выбор не оказывает. Кем бы вы ни начинали свой жизненный путь, как бы ни относились к тем или иным действиям властей, каким бы ни видели будущее вашей страны, действовать вам все равно придется одним и тем же, весьма грязным способом.

Далее вы оказываетесь в одном из трех городов Новистраны, причем всегда в одном и том же со странным именем Ekaterine. Согласно сценарию, именно тут вы родились, у вас имеются старые друзья, поэтому здесь вы и начинаете свою карьеру политического деятеля. Все логично, но как-то сразу настораживает - где обещанная свобода?

Дальше оказывается, что свобода нам только снится, вы даже не можете выбрать, в каком районе будет находиться ваша штаб-квартира (ее местонахождение определяется ответом на первый вопрос при генерации персонажа). Вне зависимости от того, каким получился ваш герой, вам предлагают трех кандидатов в сопартийцы (Назарова, Филатова и Титова), завербовать же можно только двух из них. Кажется, что тут есть хоть какая-то свобода выбора, но это только кажется. Дело в том, что в начале игры у вашего героя есть всего два умения, одно из них всегда вербовка (Headhunt), другое же определяется при генерации. Так вот, двух помощников нужно выбирать так, чтобы они дополняли умения персонажа. Т.е., если у него есть навык Scouting, нет нужды брать в команду Назарова, при другом же раскладе он становится важнейшим членом партии, поскольку Филатов и Титов разведкой не владеют. Так что в конце концов у вас всегда получается команда, владеющая одними и теми же навыками.

Дальше все происходит примерно в том же ключе, игра дает вам почувствовать видимость свободы, на деле же тащит вас через сюжет по прямой, как рельсы, дороге.

Партия моя на первом месте, поддержка населения более 50%, но перейти в следующий город я не могу, потому как не выполнил все обязательные квесты

"Есть такая партия"

Пора, однако, поведать об игровом процессе как таковом. Идет он в реальном времени, причем никакой паузы не предусмотрено. Это жутко раздражает, причем по двум противоположным причинам - иногда вам нужно разобраться с ситуацией, почитать какие-то сообщения, ознакомиться с результатами проведенных акций, спланировать новые, а время знай себе тикает и тикает. В результате вместо вдумчивой стратегии получается дешевая аркада. Иногда же наоборот: вы распланировали все ходы на несколько дней вперед, ничего требующего вашего внимания за это время не случится, однако приходится сидеть и ждать, пока стрелки будильника в левом верхнем углу обегут нужное количество кругов. Тут не спасает даже возможность ускорения времени.

Еще больше раздражает походовость игры. Нет, нет, это я не сошел с ума, при полном и всеобъемлющем реалтайме игра действительно походовая. Сутки разбиты на три части: утро, день и ночь, в каждый из этих периодов вы и ваши товарищи по партии могут совершить какую-то одну акцию. Совершенно не важно, что именно нужно сделать персонажу: обойти ли громадный район и побеседовать с жителями, встретиться ли с потенциальным инвестором в кафе, подложить ли бомбу конкуренту, тратится на это всегда ровно восемь часов. Более того, по истечении очередного периода игра принудительно ставится на паузу и обсчитываются результаты действий вас и конкурентов. Тут нужно заметить, что, если бы разработчики довели эту идею до логического завершения и сделали игру откровенно походовой, она бы от этого только выиграла. Сделать же им это не позволил великолепный, красивейший, уникальный движок, на разработку которого была угрохана масса времени и средств. Вот только непонятно зачем.

Зеленый крокодильчик

Движок действительно красивый и действительно позволяет переместиться в любой уголок города, кликнуть на любом его жителе, узнать его биографию, надежды и чаяния. Но вся беда в том, что

На этом экране можно провести всю кампанию, посещая улицы Новистраны, только когда вам насильно "крутят кино"

"Давайте выпьем за слово из трех букв, которое любят писать на заборах, - за мир во всем мире!"



Как бы вы не назвали свою партию, на плакатах будет написано "фей Кукфкж". А ведь обещали возможность поставить на плакатах свой портрет



Вербуем журналиста. Не волнуйтесь, этот субъект с "одухотворенным" лицом будет работать не в "Навигаторе", а в моей личной партии



Пресса Новистраны. Это не глюк с кодировкой, просто там алфавит такой

никому это не нужно - в игре есть режим карты, на котором и идет весь игровой процесс. Конечно, вы можете самолично обшаривать весь город в поисках нужного персонажа, но какой же человек в здравом уме будет это делать, если есть карта, на которой местонахождение этого персонажа четко обозначено. Ну ладно, в начале игры, когда, кроме главного героя, у вас никого нет, можно проследить, как он отправляется на первое задание, идет по улицам, добирается до нужного места, что-то там делает. Но когда под вашим контролем находятся хотя бы три персонажа, следить за одним из них просто глупо, лучше на глобальной карте присматривать за всеми. В принципе, при виде от третьего лица есть возможность как-то вмешиваться в действия подопечных, давать указания, какие именно плакаты расклеивать, самолично вести беседы с нужными людьми, но смысла в этом нет.

Возьмем для примера проведение встреч и разговоры. Оформлены они весьма странно: высокие договаривающиеся стороны бормочут какую-то тарабарщину (язык в Новистране больше всего похож на язык симсов, то же мычание и невразумительные реплики), а игрок в это время должен разыгрывать карты с аргументами. На каждой из них что-то написано, но читать это не обязательно, главное - сила карты. Если ваша карта сильнее, вам начисляется какое-то количество очков, если сильнее карта собеседника, очки достаются ему. После нескольких раундов таких "переговоров" подводятся итоги, если вы в плюсе, значит, убедили оппонента. Система достаточно странная и ужасно неудобная: чтобы уверенно выигрывать, нужно здорово набить руку, поэтому лучше отдать переговоры на откуп компьютеру (он выигрывает в двух случаях из трех, тогда как мне удавалось выигрывать лишь в половине раундов). Примерно так же обстоит дело и с другими акциями - компьютер справляется с ними лучше игрока, особенно когда ваши персонажи достаточно прокачаны.

Разработчики и сами понимают, что вдумчивый игрок может всю игру провести, не покидая карты, стало быть, насладиться неповторимыми красотами движка не сможет. Обидно как-то, столько работали над ним, а он, вроде бы, и не нужен, поэтому время от времени игра принудительно заставляет игрока любоваться жизнью Новистраны. То нам показывают митинг, то результаты какой-то акции, то еще что. Нечего и говорить, что толку от этого никакого, а драгоценное время тратится (часы-то не останавливаются во время этих сценок).

Странной представляется и ролевая система игры. Для RPG она вполне стандартна - в ходе проведения акций накапливается экспа, когда ее наберется нужное количество, персонаж получает новый уровень, а с ним и возможность произвольно повысить навыки и характеристики. Но в симуляторе политика более естественной была бы система повышения навыков в ходе их использования.

Сим победиши

Ну а теперь о том, зачем все это делается. Весь смысл игры - в накоплении трех ресурсов, условно назовем их влияние, финансы и сила. Добываете вы их в результате проводимых акций, ну а тратите все на те же акции. Поступление ресурсов взаимосвязано: чем больше ваш авторитет, тем больше денег вам подбросят "спонсоры", чем больше у вас денег, тем легче завоевывать поддержку населения, и так далее. В конечном итоге вы должны подгрести под себя все наличные ресурсы, после чего можно тем или иным путем свергнуть президента и занять его место. Хотя действительно имеются несколько вариантов прихода к власти, на деле же они ничем принципиально не отличаются друг от друга. Дело в том, что для финальной акции вам в обязательном порядке нужно иметь должное количество всех трех ресурсов, если же у вас недостаточно хотя бы одного, ничего не выйдет.

Но это еще не все, в ходе вашей борьбы придется выполнить массу обязательных действий (квестов, если хотите). Собственно говоря, вся игра и сводится к выполнению этих заданий. На каждом этапе вам четко сообщают, что нужно сделать для продвижения по сюжетной линии. Завербовать двух сопартийцев, завоевать восьмидесятипроцентную поддержку населения в определенном округе, войти в контакт с охраной тюрьмы, освободить политического заключенного, переместить штаб-квартиру партии в новое место - вот примерный перечень заданий на первые две недели. Вся партийная работа как таковая (завоевание поддержки населения, отслеживание действий противника, добывание средств и т.д.) нужна исключительно для пополнения ресурсов, которые придется потратить на обязательные действия. Так что и тут свободой и не пахнет. Впрочем, черт с ней, со свободой, может, действительно не в ней счастье, но как быть с отсутствием обещанной аутентичности?

С самого первого пресс-релиза говорится о том, что действие происходит на территории бывшего СССР, однако при знакомстве с игрой как-то слабо в это верится. Не будем придираться к архитектуре городов (предположим, дело происходит в одной из прибалтийских республик), оставим в покое слишком уж аккуратные кафешки и излишне чистые улицы, пропустим непривычно большой процент представителей среднего класса (мелких буржуев то есть), но как быть с почти равномерным распределением населения по трем группам? Куда подевались сердитые старички и старушки, проводящие бдения у музеев и памятников? Словом, получилась весьма далекая от реальности политическая картина.

Резюме

Как видите, игра весьма далека от того, что нам обещали четыре года назад. Далека она и от нормального симулятора политика, какой можно было бы создать на этом материале. Как и предвидел тов. Огурцов, увлекшись разработкой графического движка, авторы игры упустили все остальные аспекты. Под занавес же пришлось что-то доделывать в страшной спешке, что-то прикручивать наспех, а что-то торопливо вырезать. В итоги получилось, что движок есть, а игры нет.

Но самое обидное, что игра совсем чуть-чуть не дотягивает до приличного уровня. Достаточно было выбросить пресловутый трехмерный движок, сделать игру походовой, дать игроку чуть-чуть больше свободы, и получился бы нормальный симулятор мелкого политического авантюриста.

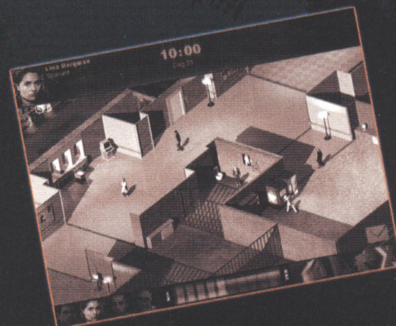
Впрочем, и в том виде, в каком она есть, игра может быть интересной. Нужно только буквально за волосы притянуть себя к ней, стиснув зубы, игнорировать все ее заморочки и непонятки. Однако более одного прохождения она вряд ли выдержит. **Н**

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	7.1
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

ДЕЛО_13







ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ ПРОШЛА ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ. ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛСЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ УБИЙЦЕЙ. ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИЦИИ, ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ И ПРЕДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.





- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН – СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК

РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ, В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, Л. ГРЕБЕНЩИКОВА, М. ЕВСТАФЬЕВА, В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА, Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
технология творчества





Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	Pentium II 333
Память:	64 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb свободного места
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	интерактивный детектив

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

АНТАНТА

Дело № 26: Во саду ли, в огороде...

РАССЛЕДОВАНИЕ ОСОБОГО ОТДЕЛА

Владимир ВЕСЕЛОВ



★ Жанр RTS ★ Издатель Бука ★ Разработчик Леста ★ Рекомендуется Pentium III 800, 512 Mb RAM ★ Сайт игры www.entente.net

Недавно получил письмо от одного читателя, который упрекает меня в слишком пристальном внимании к историческим реалиям в играх. По его мнению, игры - не более чем игры, поэтому какая разница, правильно или неправильно отражены в них исторические события, лишь бы играть интересно было. Позволю себе с этим не согласиться. Давайте задумаемся, почему разработчики вместо того, чтобы клепать игры о противостоянии эльфов гномам или зергов протосам, делают что-то историческое? Да потому, что они предполагают интерес игроков к этой самой истории.

Если на коробке с игрой написано "... все это даст вам возможность окунуться в историю и почувствовать себя полководцем, в руках которого судьбы нации", значит, разработчики предполагают у игрока желание "окунуться и почувствовать". А раз так, я имею полное право, более того, просто обязан поведать потенциальному потребителю этого продукта, во что именно он может окунуться и кем при этом себя почувствовать.

Для желающих окунуться

Особо долго распространяться об исторических реалиях игры нет нужды. Можно просто упомянуть, что во время битвы на Марне (произошедшей в сентябре 1914-го) танки, минометы, удушающие газы и тяжелые бомбардировщики не использовались. Что не было в Российском Императорском флоте броненосца "Рюрик", а был крейсер "Рюрик". Что никаких женских батальонов в 1914-м году в русской армии не было (равно как и зондеркоманд в немецкой). Что австро-венгерская армия до танков так и не довоевалась. Что... Впрочем, сказанного вполне достаточно, углубляться не будем.

Самое обидное, что произошли все эти исторические несообразности вовсе не от незнания или неумения разработчиков. Чувствуется, что они провели большую работу, полистали нужную литературу, возможно, даже покопались в архивах. Во всяком случае, мундиры воинов, модели самолетов, танков и кораблей нареканий не вызывают. Да и в бумажном мануале, прилагаемом к DVD-боксу, все написано правильно, только ведь основной тираж выпущен в дешевом варианте, где мануал не предусмотрен. Да и кто читает эти мануалы?

В игре же все выглядит так: перед началом миссии вам сообщают исторические сведения о каком-то сражении (которые опять же львиная доля игроков не читает), а потом начинается нечто, никакого отношения к этому сражению не имеющее.

Для не желающих погружаться

Теперь поговорим об "Антанте" как о "просто игре". На первый взгляд, тут у нас все в порядке. Взяты "Казаки", слегка переработаны, добавлены танки, авиация, пулеметы. В результате вполне могла бы получиться интересная игра. Но разработчики допустили всего одну, но весьма серьезную ошибку - сняли ограничение на научные исследования и производство юнитов. В случайных миссиях это вполне допустимо, в кампании же убивает всякий интерес (я уж не говорю, что отсюда проистекают исторические несообразности, о которых упомянуто выше). Если вам почти в любой миссии доступно строительство танков и авиации, вы будете все их проходить по единому сценарию. Как можно быстрее построить танковый завод и аэродром, произвести парочку бомбардировщиков и тяжелых танков, ну а дальше все сводится к нудной зачистке карты от противника. Причем очень нудной: карты большие и противники плодятся, как кролики.

А ведь есть в игре положительные моменты. Например, на шахты и лесопилки можно загонять не только рабочих, но и солдат. Работать они будут вдвое хуже, но при случае смогут защитить сооружение от нападения врага. Кстати, солдат можно сажать почти в любое здание, так что ваш городок или деревушку достаточно легко превратить в неприступный форт. Все это могло бы придать интерес игре, если бы разработчики удосужились как следует продумать миссии.

Для тех, кто не понял

Так что же у нас получается в итоге? Разработчики проделали весьма большую работу, а результат вряд ли кого может порадовать. Игроки, мало-мальски разбирающиеся в истории, явно будут только ругаться. Игроки, разбирающиеся только в RTS, погоняют игру часок-другой, а потом вернутся к "Казакам" или чему-то подобному. Так зачем, спрашивается, было огород городить? Все то же самое они могли бы сделать без всякой исторической подоплеки. Придумали бы фэнтезийную страну, населили ее выдуманными героями, никто бы и слова не сказал. А так получается, что историю пристегнули к игре только для того, чтобы написать на коробке фразу про "погрузиться и почувствовать". Только ведь обман сплошной получается.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★☆☆☆☆☆☆☆☆

5.6

А одного тяжелого бомбардировщика достаточно, чтобы уничтожить всю инфраструктуру кайзеровской Германии



Всего один легкий танк способен остановить немецкое наступление на Марне



1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru



ФИРМА «1С»



Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ

ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА









WWII: Battle of Britain

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Activision Value**
★ Разработчик **iEntertainment Network** ★ Дата выхода **Октябрь 2003**

Прославившаяся в свое время онлайновым авиасимулятором Warbirds, фирма iEntertainment Network продолжает стричь купоны со старых достижений. Обновив пару лет назад движок своего неизменного хита, ныне носящего имя Warbirds III, разработчики принялись делать на его базе новые игры. Первенцем был онлайновый танковый симулятор Armored Assault, страшный во всех отношениях, а теперь к свободному полету готовится авиасимулятор WWII: Battle of Britain.

Новая игра отличается от аналогичных творений iEntertainment Network хотя бы тем, что на этот раз основной упор - на одиночный режим полетов. Пусть вас не смущают слова разработчиков о том, что это новая игра: на самом деле, это все те же Warbirds III, только "заточенные" под определенную тематику. Еще одним отличием WWII: Battle of Britain является то, что на этот раз у игры есть более-менее нормальный издатель (Activision Value выглядит все же солиднее, чем служба iEntertainment Network).



Итак, битва за Британию. Разработчики обещают выделить для игрока территорию в 270 квадратных миль, соответствующую реальным ландшафтам в районе Ла-Манша. Смотрится эта цифра достаточно внушительно, как и 30 миссий, объединенных в кампании. По словам разработчиков, в зависимости от результативности игрок будет расти в звании (аналогии с CFS3, конечно же, совершенно случайны). Кроме того, как и любая игра на базе Warbirds III, WWII: Battle of Britain будет иметь поддержку онлайнового режима.



Все это, конечно, хорошо, но дальнейшие заявления вызывают удивление. Для начала, по версии iEntertainment Network, битва за Британию началась не в июле, а в конце мая, когда англичане доблестно делали ноги из Дюнкерка. Во-вторых, разработчики умудрились насчитать аж сорок видов самолетов, участвовавших в разборках над Ла-Маншем; где они взяли эту цифру - остается загадкой. Кроме того, как и в случае с Battle of Britain от Just Flight, об итальянцах не сказано ни слова.

Судя по всему, новое детище iEntertainment Network будет всего лишь производной от Warbirds III со всеми плюсами и минусами. Для игры, рассчитанной на рынок так называемой бюджетной продукции, WWII: Battle of Britain смотрится вполне неплохо.

Юрий ПАШОЛОК

Battle of Britain

★ Жанр **Авиасимулятор** ★ Издатель **Just Flight**
★ Разработчик **Aeroplane Heaven** ★ Дата выхода **Октябрь 2003**

После некоторой заминки начали появляться коммерческие адд-оны к Combat Flight Simulator 3. Первой ласточкой стал не так давно анонсированный Firepower, теперь в дело включилось издательство Just Flight, известное линейкой адд-онов для целого ряда авиасимуляторов. Первым коммерческим дополнением от этого издательства должна стать вещь под гордым названием Battle of Britain.



Если немного углубиться в историю компьютерных игр, то выяснится, что выходило как минимум две вещи под этим же именем, причем последняя из них увидела свет в 2000 году. Учитывая, что новостей об исках издательства Empire о нарушении авторских прав пока не поступало, будем считать, что у Just Flight все схвачено. Дабы придать адд-ону большую солидность, Just Flight приобрела официальную лицензию у Королевских ВВС Великобритании (RAF). По идее, это должно означать, что нас ждет игра с высоким качеством исполнения.

Внешне детище Aeroplane Heaven смотрится неплохо: разработчики обещают сорок исторически достоверных миссий - по двадцать за англичан и немцев. Но если присмотреться повнимательнее, среди строчек пресс-релизов можно разглядеть не самую радужную картину. Во-первых, список доступных самолетов, мягко говоря, не впечатляет: Hawker Hurricane Mk.I, Supermarine Spitfire Mk.IA, Messerschmitt Me 109E4 2, Junkers Ju 87B Stuka и Heinkel He 111. Мало того, что названия некоторых самолетов неверные, так еще отсутствуют ключевые машины, такие, как Bolton-Paul Defiant, Ju-88A-1, Do-17Z и Bristol Blenheim. Без них "Битва за Британию" смотрится как-то бледновато. Кроме того, разработчики "потеряли" итальянцев, которые также участвовали в налетах на Англию.

Неофициальные адд-оны часто отличались высокой детализацией самолетов, к примеру, некоторые фанатские самолеты для CFS2 до сих пор выглядят просто превосходно. Разработчики из Aeroplane Heaven также решили не жалеть полигонов, вот только результат не слишком впечатляет. Несмотря на то, что в каждую из моделей самолетов из Battle of Britin вбухано более десятка тысяч полигонов, кое-где можно различить откровенные углы, да и текстуры не отличаются особым качеством.

Хотелось бы верить, что реальная картина выглядит более радужно. Пока же вырисовывается дополнение, которое удовлетворит лишь ярого поклонника CFS3. **Н**



Круглая дата

Владимир ЧАПЛЫГИН

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2004

★ Жанр Железнодорожный симулятор ★ Издатель Just Play ★ Разработчик Auran ★ Дата выхода IV квартал 2003
★ Сайт игры www.auran.com/TRS2004/default.htm

Согласно намеченных ранее планов в конце этого года должны были появиться сразу два крупномасштабных железнодорожных симулятора. Первый - Trainz Railway Simulator 2004, второй - Train Simulator 2 от Kuju Entertainment и издательства Microsoft. Герой этого материала на всех парах мчится к запланированной дате релиза, а вот его соперник не чтит расписание и практически сошел на запасной путь. Microsoft рассталась с прежними девелоперами и в данный момент ищет компанию, которая смогла бы довести начатое дело до конца. Это значит, что сотрудники Auran могут слегка сбавить ход, дабы механизмы не работали на износ, а на запланированных остановках отполировать до блеска не только локомотив, но и вагоны, после чего спокойно направляться к конечной станции - прилавкам магазинов.

Между прочим...

Создателем первого паровоза принято считать Ричарда Тревитика, и в следующем году весь мир будет отмечать 200-летний юбилей железнодорожного транспорта. В начале XIX века Ричард предложил направить энергию мощных паровых двигателей на перемещение специальных повозок по рельсам. В 1804 33-летний Тревитик построил свой первый паровоз, дав ему символичное название "Новый замок" (New Castle). Паровой локомотив тянул за собой 10 товарных вагонов (или же 6 повозок, которые могли вместить до 70 пассажиров) на расстояние в 16 километров с максимальной скоростью в 8 километров в час.

Пыль истории

Trainz Railway Simulator 2004 - это трехмерный интерактивный справочник, вобравший в себя дотошные копии пятидесяти самых знаменитых локомотивов, созданные инженерами различных стран за 200-летнюю историю железнодорожного транспорта. Условно их можно поделить на три больших класса по типу двигателя: паровой, дизельный и электрический.

Разработчики утверждают, что именно число пятьдесят является самым оптимальным. Если бы они принялись воссоздавать большее количество локомотивов, то им бы пришлось пожертвовать таким важным фактором, как реализм. Сотрудники Auran обещают нам не пропустить даже самые мельчайшие детали, которые влияют на ходовые характеристики героев их игры.

Мы с приятелем работали на дизеле...

В игре вы освоите сразу несколько профессий. Самая романтичная - машинист. Здесь все просто - управляете составом и четко соблюдаете установленный шефом график. Куда интереснее побывать в шкуре начальника станции, которому приходится назначать машинистов, формировать расписания рейсов, а также следить за отправкой грузов. Если и эта роль покажется легкой, то существует кресло генерального менеджера крупной железнодорожной компании. Вот здесь придется покрутиться по полной программе: заключать множество договоров и контрактов с различными фирмами (как по перевозке пассажиров, так и по доставке грузов), разрабатывать общую стратегию, работать с персоналом и много чего еще, всего и не припомнишь.

Знать всех пассажиров в лицо

В Trainz Railway Simulator 2004 за визуальные красоты отвечает второе поколение движка Auran Jet. Графическое ядро без проблем рисует огромные открытые пространства, населяя их тысячами различных объектов (кстати, максимальная поддержка рассчитана на 15 тысяч мелких объектов в одном кадре).

Впрочем, высокое качество открытой архитектуры еще не значит, что не осуществляется поддержка его антипода - закрытых пространств. По воле геймера камера может приблизиться к перрону или же невероятным образом залезть внутрь локомотива, сделав при этом максимальный зум на лицах группы пассажиров или же на строго определенном грузе. При этом движок умело управляет прорисовкой кривых поверхностей, в том числе и водной глади, реалистичного освещения и теней, а также динамически изменяющихся погодных эффектов.

Партия, дай порулить!

Наконец, самое интересное. Если вы в детстве мечтали построить свою собственную железную дорогу, то специально для вас разработчики предусмотрели отдельный режим редактора. Причем прокладывать рельсы, возводить отдельные здания и целые комплексы предприятий можно не только в реальном времени, но и в режиме редактора сценариев.

Несмотря на специфичность жанра, проект должен заинтересовать большое число игроков. В конце концов, все вы хотя бы раз путешествовали по железной дороге и неужели вам не интересно узнать, как работает эта махина? **Н**



Старое здание вокзала на фоне стремящихся ввысь современных многоэтажных сооружений


Стране нужен лес, и она его непременно получит

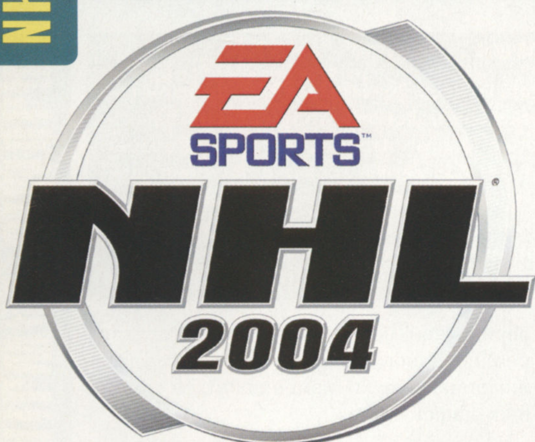

К перрону начинают подтягиваться первые пассажиры

TRAINZ RAILWAY SIMULATOR 2004

Владимир ЧАПЛЫГИН

Новая жизнь хоккейной династии

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Black Box ★ Дата выхода Осень 2003 ★ Сайт игры www.nhl2004.ea.com



Популярный сериал NHL присутствует на рынке спортивных симуляторов почти десять лет. Все это время один раз в год компания EA Sports выдавала на-гора свежую версию своего детища. Нельзя сказать, что новые порции виртуальных хоккейных баталий всегда оправдывали чаяния фанатов. Как говорится, раз на раз не приходится. По крайней мере, ниже определенной планки относительно неудачные эпизоды сериала никогда не опускались. Например, NHL 2003 не нес в себе каких-то громких нововведений (меню игры в виде html-страничек не в счет), но в области геймплея был отточен почти что до идеального состояния. Казалось бы, живи и радуйся. Занимайся новой частью и в ус не дуй. Впрочем, руководство Electronic Arts решило иначе. Почетное право разработки NHL 2004 было передано компании Black Box, которая ранее специализировалась на хоккейных симуляторах для приказавшего долго жить издательства Sega, а EA Sports поручили сосредоточиться на создании FIFA Football 2004.

Новая метла метет по-новому. Сотрудники Black Box анонсировали такое количество свежих фич, что при первом знакомстве с ними голова идет кругом. Хотя пообещать и претворить в жизнь, как говорят в Одессе, "это две большие разницы". Последняя выставка E3, на которой демонстрировалась сырая версия NHL 2004, показала, что разработчики умеют держать слово. Сейчас они окончательно определились с концепцией и занимаются предрелизным наведением лоска: оттачивают искусственный интеллект, полируют графику, вылавливают из недр движка баги.

Следуйте проверенному рецепту

Незначительные изменения коснулись управления командой, которое станет сложнее, особенно во время проведения силовых приемов. Если раньше для осуществления так называемого Big Hit от игрока требовалось посильнее разогнать своего хоккеиста и нажать на кнопку, отвечающую за выполнение специального движения, то теперь потребуется зажать кнопку удара и подождать, пока появившийся на экране монитора специальный индикатор заполнится под завязку, после чего при помощи стрелок задать направление силового приема и только потом отпустить кнопку удара. Если данные рекомендации будут нарушены, ничего у вас не получится.

Что касается выполнения пасов, то с этой осени они делятся на два вида: передачи низом и saucer pass, то есть пас верхом через крюки клюшек соперника. Причем, чем дольше зажимаешь кнопку, отвечающую за пас, тем сильнее он получится. Отныне шайба не летает с феноменальной точностью от одного игрока к другому. Наконец-то пасу можно задавать направление, а это значит, что появятся выверенные передачи от бортов, забросы в угол площадки, а также передачи на ход.

Останется в строю и прошлогоднее нововведение, когда не владеющий шайбой игрок мог заранее приготовиться к мощному щелчку еще до того, как он получал шайбу. Теперь прибавьте к этому усовершенствованную deking system, которая позволит значительно улучшить контроль над шайбой во время движения.

Еще одна интересная новинка - прямая зависимость силы удара при столкновении от физических данных хоккеистов: веса, роста, выносливости и ряда других параметров. Так что игрок с большими габаритами изначально будет иметь преимущество перед невысокими и легкими соперниками. Кстати, коль речь пошла о столкновениях, то непременно следует упомянуть о драках. В NHL 2004 добавлены новые приемы, позволяющие обхватывать и цеплять противника, тем самым не давая ему нанести удар по лицу.

Учение - свет



Сейчас ка-а-ак впечатает!



Детализация настолько высока, что на клюшке виден ее серийный номер

Между прочим...

Канадская компания Black Box была основана в 1998 году. Среди сотни служащих - многоопытные разработчики, успевшие потрудиться практически для всех платформ. Несмотря на свое относительно непродолжительное существование, послужной список компании выглядит довольно впечатляюще. Но только есть одна загвоздка. Дело в том, что все предыдущие игры Black Box выходили исключительно на приставках: NHL Hitz 2002, Need for Speed: Hot Pursuit 2 для PlayStation 2, а также кроссплатформенный Sega Soccer Slam. Лишь с этого года канадцы начнут осваивать персональный компьютер благодаря скорому появлению в свет NHL 2004 и Need for Speed Underground.



В NHL 2004 силовой борьбы будет очень много

Фанаты сериала NHL должны помнить, что версия с порядковым номером 2003 грешила тем, что искусственный интеллект противников достаточно легко позволял вашим нападающим благодаря череде невероятно четких передач уходить от защитников и на скорости выкатываться на вратаря соперника один на один. Разработчики обещают основательно потрудиться над этим вопросом и впредь подобных промашек больше не допускать. После того, как защитники соперника после ваших умелых действий останутся с носом, они не выключатся из борьбы, а постараются хоть как-то ликвидировать угрозу, например, в падении выставить клюшку и тем самым сбить шайбу с крюка вашего нападающего.

Помимо этого, нам сулят провести для игроков соперника несколько теоретических занятий по применению различных тактических схем, дабы в NHL 2004 они бы с гордостью показали, что нынешний уровень искусственного интеллекта значительно обогнал своего прошлогоднего брата.

Куча мала

Еще одним шагом в сторону большей реалистичности должен стать усовершенствованный графический движок. Относительно качества картинки можно не беспокоиться, ибо в этом плане у спортивных симуляторов от Electronic Arts всегда было все в порядке. На этот раз за основу взят движок NHL 2003, на чей каркас программисты Black Box нанизали новые технологии и отдельные куски кода, которые у них остались со времен создания спортивных симуляторов для Sega. В итоге такой симбиоз должен дать наибольшую похожесть на настоящий хоккей.

Отдельное внимание следует обратить на весьма интересный способ применения технологии motion capture. Если раньше все телодвижения снимались лишь с одного обвешанного датчиками человека, то теперь некоторые игровые моменты воссоздают сразу несколько людей. Согласитесь, применение силового приема будет смотреться куда реалистичнее, если сие безобразие моделировалось для пары виртуальных хоккеистов вместе, а не для каждого в отдельности. Причем двое - это не предел, motion capture позволяет симулировать свалки, в которых принимает участие до четырех хоккеистов.

Династия

Напоследок самое вкусное - режим dynasty mode. Впервые за многолетнюю историю популярного хоккейного сериала геймеру дана полноценная возможность побыть в шкуре генерального менеджера своей команды. Это значит, что вам предстоит менять игроков, дотошно планировать свои действия на драфте, пополнять клубную кассу, отвечать за посещаемость матчей, улучшать старые строения и возводить новые здания, нанимать тренерский и вспомогательный персонал, устанавливать зарплаты и много чего еще. Все это непременно скажется на рейтинге вашей команды. В общем, в спортивном симуляторе появится полноценный менеджер с богатым числом элементов жанра RPG.

В игре будет пять категорий персонала и пять классов зданий, которые в свою очередь разбиты на отдельные категории. Например, введение в строй нового тренажерного зала поднимет физическую мощь у всех членов вашей команды, а покупка клубного самолета увеличит вероятность победы на выезде. Если не заниматься хозяйственными вопросами, то дела пойдут на спад: ухудшится боевой настрой игроков, так как они уже давно мечтают о новой раздевалке, а в ответ получают с вашей стороны лишь обещания.

Разумеется, деньги берутся не с небес, а зарабатываются упорным трудом. Заключайте контракты с сильными хоккеистами, но не допускайте чрезмерного расхода средств на покупку дорогостоящих звезд, при этом не зевайте на трансферном рынке, установите гибкую систему стоимости билетов на домашние матчи и так далее. Все это вместе должно помочь вам завоевать Кубок Стэнли, что, в свою очередь, позволит вам заключить эксклюзивные дорогостоящие контракты с телевизионными магнатами и зарабатывать немалые деньги на продаже клубной атрибутики. В общем, не жизнь начнется, а малина...

А теперь внимание! К 30 клубам НХЛ и 20 сборным добавится ровно 39 европейских команд. Думаю, отечественные лидеры клубного хоккея не окажутся в стороне.

Послематчевый анализ

Следует ли нам ждать NHL 2004? Конечно же, да, ибо такого большого количества революционных нововведений нам не обещали со времен NHL 2001. Чего только стоит новый режим dynasty mode. Причем данная фича выступит не в качестве своеобразной красивой декорации, призванной привлечь внимание зрителей, а на самом деле будет значительно влиять на ход развития вашей команды.

Н

Между прочим...

Когда в многочисленных интервью продюсера сериала EA NHL Дэвида Литтмана спрашивают, а хватит ли у разработчиков опыта для создания полноценного режима dynasty mode, то он постоянно отвечает следующее: "Я играл в профессиональных хоккейных лигах двенадцать лет. За это время я повидал множество генеральных менеджеров и агентов игроков. Я неоднократно был на драфте, подписывал множество контрактов, меня отправляли в низшие лиги и несколько раз обменивали обратно, так что я хорошенько знаю хоккейную жизнь изнутри".


Герой на тренировке крупным планом


"Фэйсом об айс" - хороший приемчик

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Попытка номер два

PES3 PROEVOLUTIONSOCCER

Владимир ЧАПЛЫГИН

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Konami ★ Разработчик Konami ★ Дата выхода 28 ноября 2003 года

Каждый год, затаив дыхание, любители футбольных симуляторов с нетерпением ожидают наступления осени, чтобы начать очередной виртуальный сезон. К сожалению, если бы существовал специальный прибор, который мог четко измерять чаяния фанатов, канадская компания EA Sports вряд ли бы уделяла время изучению его показателей, так как с годами у разработчиков попросту замылились глаза и уже несколько лет они по инерции делают улучшенную копию своего прошлогоднего творения. И так из сезона в сезон. Это не значит, что их труд заслуживает порицания. Как раз наоборот, все делают они классно, честь им и хвала. Но только у нас, геймеров, на протяжении многих лет не оставалось права выбора, и после выхода очередной серии FIFA Football мы по инерции бежали в магазин и покупали заветный диск с логотипом EA Sports.

Похоже, японское издательство Konami намерено исправить сложившуюся ситуацию и с выходом Pro Evolution Soccer 3 переманить на свою сторону довольно значительную часть поклонников спортивных симуляторов.

Попытка номер два

Следует сказать, что это не первая попытка приставочного гиганта привлечь под свои знамена геймеров, предпочитающих играть в виртуальный футбол исключительно на PC. Прошедшим летом первый блин в лице International Superstar Soccer 3 оказался комом и, несмотря на многочисленные доброжелательные отзывы PC-сообщества, не оправдал возложенные на него надежды. Так что на Pro Evolution Soccer 3 можно смело вешать бирку с надписью "попытка номер два".

Помня о своих недавних ошибках, разработчики бросили все усилия на усовершенствование графики. В отличие от первенца, который, кроме разрешения 640 на 480 точек, не знал ровным счетом ничего, "попытка номер два" сможет выдавать на экран монитора картинку получше. В результате этого нововведения все модели футболистов вынуждены в обязательном порядке пройти через многочисленные пластические операции по усовершенствованию внешности. Сотрудники Konami утверждают, что им удалось передать индивидуальные черты всех звезд мирового футбола. Судя по скриншотам, программисты так и не смогли добиться схожести виртуальных спортсменов с реальными. Зато создатели FIFA Football 2004 с этой задачей, похоже, справились на ура. Так что, как бы японцы не пыжились, переплюнуть EA Sports в плане графики им не удастся.

Консерватизм

Небольшие пертурбации коснутся системы управления и физики игры. В первом случае разработчики упростят восьмикнопочное управление, повесив несколько функций на одну и туже клавишу. Во втором - слегка урежут доставшиеся от Winning Eleven 7 аркадные элементы игры и на освободившиеся места добавят реализма.

Все остальные составляющие игры останутся без каких-то радикальных изменений. Как и в International Superstar Soccer 3, в вашем распоряжении окажутся только национальные сборные и несколько игровых режимов, симулирующих чемпионат Европы и Америки плюс Кубок мира.

Риск – благородное дело?

Компания Konami решилась на очень рискованный шаг – выпустить свое детище почти через месяц после выхода FIFA Football 2004. Видимо, японцы настолько уверены в своем успехе, что, не взирая на наличие за спиной мощного конкурента, без зазрения совести отправляют игру на золото именно в это время. Причем идут они на этот шаг осознанно. Правы ли они или нет – рассудит время. Нам остается только радоваться тому, что впервые за многие годы у нас появляется право выбрать, с каким футбольным симулятором вступать в Новый год. Впрочем, никто не запрещает иметь при себе сразу два достойных продукта.

Между прочим...

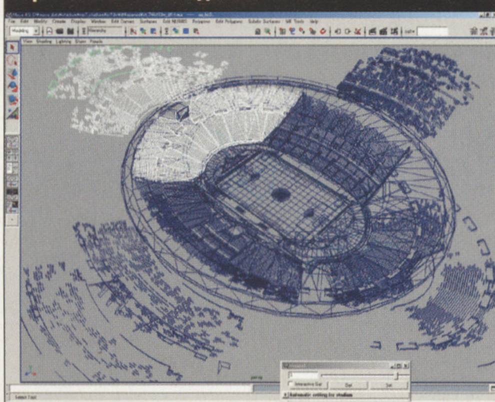
В основу Pro Evolution Soccer 3 положен популярный на приставках футбольный симулятор Winning Eleven 7. Сразу же после своего выхода, этот консольный продукт моментально обрел статус мегахита и стал служить наглядным примером для остальных разработчиков, как делать успешные спортивные игры. Так всего лишь через три недели с момента релиза Winning Eleven 7 разошелся тиражом свыше одного миллиона экземпляров. Много это или мало? Например, рейтинг продаж вышедшего на PC Warcraft III: Reign of Chaos достиг данной отметки на девятнадцатый день. Только разница в том, что третий Warcraft можно было купить по всему миру, а детище Konami только в японских магазинах. Кстати, предыдущая часть сериала Winning Eleven 6 даже во время охватившей Японию летом 2002 года футбольной лихорадки перевалила за один миллион копий лишь на шестой месяц.

Н

Итальянцы пустили обидную пенку



Особо внимательные читатели могут попробовать сосчитать полигоны, затраченные на строительство стадиона



Reckless Driver

Вдохновленный Тони Хоком

Aim of the game? Get the girl of course!
Информация с официального сайта игры

BEACH KING STUNT RACER

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Davilex ★ Разработчик Lam Davilex ★ Рекомендуется Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (64 Mb)
★ Сайт игры www.davilex.com/products/beachking

В последнее время начал замечать, что мне все больше нравится Голландия. Это поистине отличная страна! Дабы оставаться в рамках политкорректности, не буду распространяться о причинах столь внезапно открывшейся симпатии, а лучше плавно перейду к тому, что заставило меня вот так бесстыдно обнажить перед вами свои чувства.



Голландская компания Davilex с пугающей регулярностью выдает все новые аркадные гоночные произведения. Причем с каждым разом игрушки от Davilex становятся лучше. Взять, к примеру, серию Racer. Можно сказать, образцово-показательная аркадная линейка. Не к чему придраться. Но такая это, видно, страна, Голландия, и такие в ней отличные кофешопы, что останавливаться на достигнутом никак нельзя. Раздвинутое сознание открывает новые просторы для креатива, и на свет появляются вещи настолько оригинальные, насколько неожиданно было их встретить в конце 2003 года. В общем, Davilex нежданно-негаданно удалось сказать абсолютно новое слово в жанре.

Простые мужские радости

Нестандартно мыслящим голландским разработчикам пришла в голову идея несколько увеличить размеры роликовой доски, поставить на нее кресло и снабдить все это двигателем. На получившейся таким образом пляжной машинке нас заставляют повторять трюки, которые исполняет на роликовой доске популярный американский скейтбордист. Причем повторять легко и непринужденно - с шиком! Второй момент также не может не радовать. Знатоки английского уже ознакомились с эпиграфом; для тех, кто учил в школе немецкий, охотно поясню цель игры - "закадрить" девочку, уважаемые! Во как! Зачем нам какие-то очки, виртуальные деньги и тюнинг? Зрим в корень!



Мало того, девушку, охоту за которой вы планируете начать, можно выбрать в предстартовом экране.

Предложено три кандидатуры - одна симпатичнее другой: и блондинка, и брюнетка, и темнокожая красавица. Вот она, лучшая мотивация...

Веселимся

Маленький джипчик оказывается посреди нарядной локации. Повсюду рампы, трамплины, препятствия, куча разноцветных бонусов. Рядом - море, светит солнце, поют свои странные песни чайки. И вот теперь необходимо полностью абстрагироваться от того, что мы восседаем на машине, и начать исполнять меганавороченные трюки и комбо, зарабатывая очки и собирая бонусы. Для управления автомобилем больше подойдет геймпад. И я реально советую вам его купить, так как "расчленять" все свои десять пальцев на клавиатуре, согласитесь, не просто неудобно, но и как-то глупо. Сложностей в игре две. Первая - освоить управление. Вторая - примерно изучить локации. Дальше наступает пора постоянного самосовершенствования. В арсенале появляются новые движения. Бонусы позволяют вытворять в воздухе поистине фантастические вещи! А наша красавица зевает и потягивается в верхнем левом углу монитора, ожидая, когда же выбравший ее чел наберет заветное количество очков. Несложно, но очень и очень весело.

Локации, к слову, по свои размерам, конечно же, не могут тягаться с оными из Tony Hawk's Pro Skater 4, но проработаны неплохо и выглядят мило.

Всем радоваться три часа

Господа из Davilex во всем следовали концепции позитива, которым зарядили свое произведение. И тип графики (этакие яркие цветастые трехмерные комиксы) вписывается в указанную концепцию идеально. Любая локация играет всеми цветами радуги, солнце святит ярче, чем в пустыне Сахара, а вода голубее отечественных поп-певцов. Смотришь, и глаза не нарадуются. И как-то, честное слово, не хочется обращать внимание на недостаточное количество полигонов и небольшие графические баги. К тому же к звуку претензий никаких: и саундтрек, и эффекты в порядке.

Beach King Stunt Racer - проект, не имеющий в данный момент времени аналогов. При этом концепция его проста, открыта для всех и каждого (в отличие, скажем, от замороченных произведений отечественных шаманов из K-D LAB). Рекомендую.

Н



Вот она, цель это развеселой игры. Та, что на первом плане



Общий план одного из участков локации: красиво, беззаботно...



Как кажется лично мне, Тони Хок в данном случае отдыхает!

Между прочим...

Вопрос на засыпку: "Все знакомы с торговой маркой Brunotti!" Вижу, что никто. Теперь будете. Внимательнее смотрите на героев игры, на их купальники, плавки, рубашки-гавайки, топики и трусики. Все это реальная одежда, которую изготавливает указанная выше компания.

"Заморочка!" - скажете вы. Согласен. Однако ребята из Davilex посчитали, что так будет лучше для создания подлинной атмосферы пляжа. Может, оно и впрямь так.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	★★★★★★★★★★
Графика	★★★★★★★★★★
Звук и музыка	★★★★★★★★★★
Управление	★★★★★★★★★★
Ценность для жанра	★★★★★★★★★★

8.4

FORD RACING 2

Ошибка Генри Форда

Reckless DRIVER

Форд может быть любого цвета, если этот цвет - черный...
Ошибочное утверждение Г. Форда

★ Жанр Автосимулятор ★ Издатель Empire Interactive ★ Разработчик Razorworks ★ Рекомендуется Pentium-III 1333, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)
★ Сайт игры www.gamenavigator.ru/games/game3482.html

Генри Форд никогда не играл в компьютерные игры. Генри Форд никогда не видел иного "форда", кроме черного, и наивно полагал, что иного "форда", кроме черного, и быть не может. Но он ошибался, и столетняя история легендарной американской марки подтверждает мою правоту и фатальное заблуждение Генри Форда.

Помните исторические кадры, где убогие черные "тэшки" в ускоренном темпе ползают по невыразительным просторам Земли начала двадцатого века? Если бы кому-то пришла идея создать симулятор империи "Форд" (которая сегодня, для несведущих, является самой настоящей корпорацией и контролирует такие, к примеру, марки, как Mazda, Volvo, Bentley) тогда, он отделался бы малой кровью. А вот товарищам из Razorworks не позавидуешь: за вековую историю "Форд" наклепал столько моделей хороших и разных, что попытку просимулировать все это в одной игре можно считать самым настоящим самоубийством. Еще сложнее произвести естественный отбор, поместив в проект лишь самые выдающиеся модели компании от концепт-каров до спорт-прототипов. Но дорогу осилит идущий, и мы держим в руках еще дымящийся, горячий диск с релизом второй части игры про "Форд", который очень срочной почтой был доставлен в "Навигатор" прямиком из туманного Альбиона.


"Старички" в этой игре предельно конкурентоспособны. Даже удивительно!


Вот он, суперсовременный суперкар Ford GT, чье создание было вдохновлено легендарным Ford GT40. Надо отметить, что игра очень неплохо передает необузданность нрава этой пятисотсильной машины


Дедушка и внук Thunderbird'ы

Не сыпь мне соль на рану!

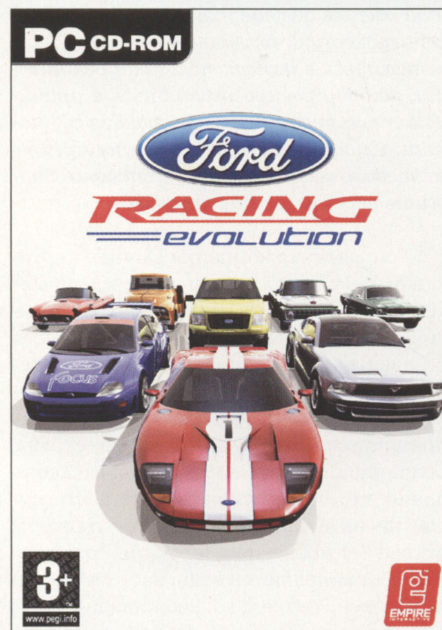
А многие ли помнят первую серию? При всем моем уважении к разработчикам оригинального Ford Racing, ничего выдающегося и даже достойного игрушка собою не представляла. Особенно не получилась у программистов физическая модель - машины ехали как угодно, но только не так, как велела им матушка-природа. Все это заставляло несколько насторожиться при установке и первом запуске продолжения неудачного проекта. Напрасно! Зря боялись, уважаемые. Корпорация "Форд" слишком крута для того, чтобы в год своего столетия выпускать сырые игровые продукты, да и славное имя Empire Interactive является сегодня своеобразным эталоном качества. В общем, прошу встречать проект необыкновенный в силу своей узконаправленной глобальности. Признаюсь честно, столько "фордов" (и отнюдь не черного цвета, уважаемый Г. Форд!) видеть не доводилось ни разу в жизни: ни в игре, ни в реальности.

Корпоративная щедрость

Корпорации любят быть щедрыми, когда продвигают свои новые продукты на рынок. В основном, они предпочитают кормить и поить "на халяву" журналистов, дабы те потом, напоенные, накормленные и умиротворенные, написали благожелательные отзывы и рецензии. Фишка называется "пиар".

В случае с Ford Racing 2 корпоративная щедрость проявилась несколько иначе. Меня никто не кормил и не поил, но содержимое диска, то бишь игра, сработана настолько качественно и с размахом, что я сейчас прямо вот тут, но чуть ниже только и буду заниматься восхвалением проекта. Итак, поехали.

Главное меню выглядит вполне убедительно. Дабы ваш монитор не напрягал статичным изображением, на заднем плане снуют туда-сюда всякие разные "форды", черных среди которых я так и не заметил (они что, Г. Форда не уважа-



ют?). Симпатично. Но не любоваться мы сюда пришли. Подавайте игровые возможности! Выкатили воз и большую телегу, чему я удивлен до сих пор.

На выбор следующие режимы: Ford Collection (ага, правильно, открываем машинки и трассы), Standard Race (все понятно), Duel (не ново, но всегда интересно), Drafting, Racing Line (едем по идеальной траектории - весьма сложный режим), Time Trials и Elimination (гонка на выбывание). В игре нет чемпионата как такового - вы вольны играть в любом режиме, постепенно открывая машины, трассы и возможности. Удивляет также многозадачность предложенных транспортных средств: от внедорожников до раллийных машин. И для каждой подгруппы - свой тип трасс, свои особенности управления, своя физика.

Физика искусственного интеллекта

Господа, а вы не забыли, что товарищи из Razorworks не так давно осчастливили нас очень недурственным произведением под названием Total Immersion Racing? Качественным кольцевым полусимулятором? Именно Razorworks сделали так, что в Ford Racing 2 такие моменты, как физическая модель и подготовка искусственного интеллекта, находятся на очень высоком уровне. Сначала хотелось бы поговорить о физике.

В игре уйма машин, выходили которые в различные эпохи автомобилестроения и чьи повадки на дороге должны различаться коренным, не побоюсь этого слова, образом. Нет, мы не будет вешать на новый проект гордый лейбл "симулятор", но признаем, что для игры полуаркадной направленности, которая ориентирована на очень широкие слои игровой общественности, физика выполнена профессионально. В расчетах задействованы такие показатели,

Между прочим...

В игре представлены автомобили-кинозвезды. Для ценителей прелагаю список. В случае, если он неполный, просьба направлять гневные письма по адресу: "Америка, Генри Форду":
'49 Coupe снимался в кино "Rebel Without a Cause";
Gran Torino - "Starsky & Hutch";
'71 Mustang Mach 1 - "Diamonds Are Forever";
'73 Mustang Mach 1 - "Gone in 60 Seconds";
2003 LE Thunderbird - "Die Another Day";
'68 Mustang GT - "Bullitt".
Так что есть реальная возможность почувствовать себя киногероем. Вперед!

Всего в игре тридцать две модели машин, среди которых концепт-кары, так и не увидевшие свет, но до этого появлявшиеся в других играх (например, в серии Need for Speed), спортивные модификации, гражданские машинки и т.д. В предложенном списке выделяются такие модели, как Ford GT, F-150, SVT Lightning, SVT Mustang Cobra, 2002 Thunderbird, Mustang Mach III, Gran Torino, 1955 Thunderbird, 1971 Mustang, раллийный Focus...

как масса машины, тип привода, мощность двигателя, развесовка, покрытие трассы. Все они учитываются, и откровенно валять дурака, поворачивать об отбойники и вылетать с трассы на скорости далеко за двести в гравий вам никто безнаказанно не позволит. И пусть карать вас будет не модель повреждений (отсутствующая), а секунды, смысл от этого сильно не меняется, ибо оппоненты ведут себя здесь даже на среднем уровне сложности потрясающе хладнокровно и расчетливо. Все это вместе вынуждает игрока применять при вождении здешних машин сугубо правильные навыки. Более того, к особо строптивым автомобилям придется привыкать, осваивая их управление. При количестве машин в тридцать две штуки рейтинг интересности игры растет на глазах.



Графический десерт

Графика традиционно остается на сладкое. И сегодня это будет не черствый, чуть сладкий пряник времен расцвета VGA, не жирный торт, большие текстуры которого не в силах нормально переварить среднестатистический компьютер. Сегодня десерт вполне достойный: легкий чизкейк или воздушный тирамису. Красиво и полезно. Вам решать, как это обозвать.

Меня поразили не детально проработанные модели машин, которые хороши с любой точки зрения (а вот нормальный вид от первого лица такой игре ох как не помешал бы!), не отличная проработка окружающего мира, богатая на разнообразные объекты третьего плана, не качественные спецэффекты и хорошая работа с динамическим освещением. Меня поразило то, как выглядит текстура асфальта в свете солнца (хм, получается, все же именно освещение). Ну не передам я словами всего очарования! Просто на редкость правдоподобно и красиво все это. Деталь. Коих тут много, из которых складывается общая картина. И не беспокойтесь, если у вашего компьютера гастрит, - пища легкая, переварится даже в высоком разрешении.



Ну а это подзаряженный "Мустанг" - самый массовый спорткар Америки



Эй, слущай, пачиму Focus такой малэнкий? Нет, это просто F150 такой балшой!

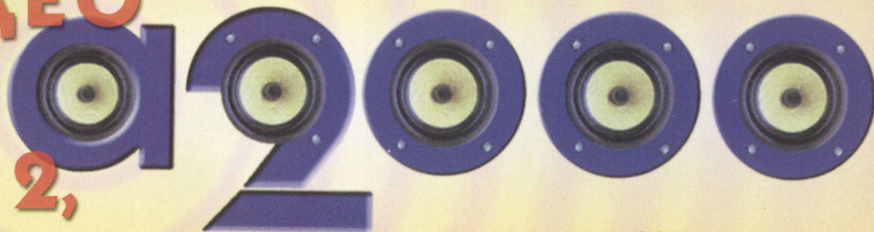
Ford Racing 2 - это тот случай, когда, говоря о продолжении игры, не стоит держать в уме первую часть. Эти проекты не имеют ничего общего. Даже разработчики у них разные. Игровая концепция тоже. Ну, и качество исполнения, естественно. Так что, если вам не понравилась первая часть, можете смело покупать вторую!

P.S. Генри Форд, "форд" может быть не только черным, но и виртуальным!

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆	

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ ТОВАР - ПО ПИРАТСКИМ ЦЕНАМ
АУДИО - ВИДЕО
GAMES for PC,
Sony Playstation 2,
огромный выбор импортных и отечественных DVD


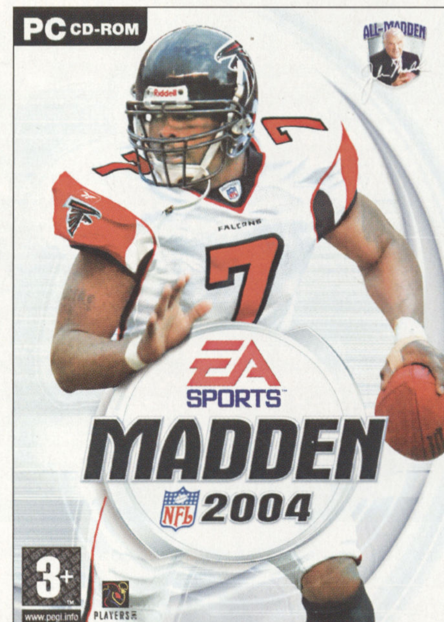
10 метров от станции метро "Октябрьское поле"
ул. Маршала Бирюзова, 17
т.194-3206
Предъявителю этой рекламы предоставляется СКИДКА - 5%

MADDEN NFL 2004

Владимир ЧАПЛЫГИН

Живые шахматы на американский лад

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик Tiburon и EA Sports ★ Рекомендуется Pentium IV 2,4, 256 Mb RAM, 3D (128 Mb) ★ Сайт игры www.madden2004.com



Что бы ни говорили ценители виртуального европейского футбола, на Madden NFL 2004 следует обратить внимание хотя бы потому, что по тем же лекалам будет создан FIFA Football 2004. Судите сами: в основе обеих игр лежит одна и та же система построения матчей, искусственный интеллект действует по одним и тем же типовым схемам, так как и в "соккере", и в американском футболе на поле по одиннадцать игроков от каждой команды. В конце концов, неужели никому не хочется слегка приоткрыть дверь в ближайшее будущее и поглазеть на то, как выглядит единый для всех спортивных симуляторов издательства Electronic Arts графический движок?

Что ж, заинтересовать нейтрально настроенную к заморскому виду спорта публику вроде бы получилось. Теперь переходим к тем, для кого такие понятия, как "Американская профессиональная футбольная ассоциация" и Суперкубок, не являются пустым звуком, а, наоборот, вызывают бурю эмоций и мощный прилив воспоминаний. Для вас, уважаемые поклонники американского футбола, с выходом Madden NFL 2004 наступил настоящий праздник. 30 команд, реально существующие клубные тренеры, пиршество тактических схем, выполнение менеджерских функций, увлекательный геймплей и образцовая графика. Все это сдобрено зажигательными композициями пятнадцати рок- и хип-хоп групп.

О пекаре и его первом блине

Перед тем как с головой окунаться в чемпионат, советую не полениться заглянуть до начала сезона в обучающий лагерь. В отличие от прошлогоднего режима Mini-Camps вы можете не только зазубрить правила игры в американский футбол, на практике ознакомиться с управлением, познать мастерство применения тактических схем и изучить базовые модели поведения искусственного интеллекта противника, но и провести с отдельными игроками индивидуальные занятия для улучшения их навыков. Причем интенсивность тренировок можно увеличивать от раза к разу, но в случае неудач в официальных матчах вместе с хорошим настроением исчезают и приобретенные очки опыта в характеристиках.

Впрочем, это не единственный элемент, позаимствованный из жанра спортивных менеджеров. В режиме Own mode, помимо тренерских, на вас взваливают обязанности технического директора команды и даже президентские функции. Определение цен на билеты во время домашних поединков, где надо постоянно в уме составлять мудреные формулы, в которых учитывается популярность вашей команды и нынешнее положение приехавшего к вам в гости соперника, взимание денежек за парковку на прилегающей к стадиону автостоянке, строительство зданий и сооружений, вкладывание денег в реконструкцию принадлежащей вам недвижимости и, конечно же, решение вопросов по трансферам футболистов. И это еще не все: как вам понравится самостоятельно комплектовать тренерский штаб с привлечением знатоков из совета консультантов?

Между прочим...

Madden NFL 2004 сразу же после своего появления на полках магазинов начал бить рекорды продаж. Всего через три недели после отправки диска с игрой на золото детище Tiburon разошлось тиражом, превышающим отметку в два миллиона экземпляров. Менеджеры издательства Electronic Arts заявляют, что герой этих страниц стал самым продаваемым эпизодом за четырехлетнюю историю существования популярного спортивного сериала, симулирующего американский футбол.

Madden NFL 2004 является первым спортивным симулятором, в который внедрено это революционное нововведение. Примерно то же самое, но только чуть позже вы сможете увидеть и в NHL, FIFA Football и NBA Live. Не хочется вдаваться в подробности и выпячивать наружу все недостатки данной новации, коих насчитывается немало. Скажем так: первый блин вышел комом, но это не значит, что он оказался несъедобным. Как раз наоборот. Нам следует сказать огромное спасибо "пекарю" за то, что он решился испечь его и не собирается останавливаться на достигнутом.

Симфония на клавиатуре

Если вы еще не обзавелись хорошим джойстиком (кстати, разработчики настоятельно рекомендуют иметь под ру-



Всем лежать, мордой в пол!

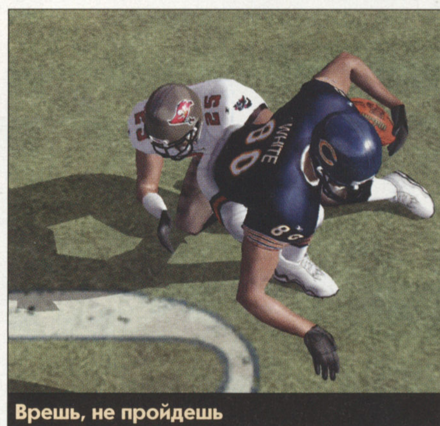


Сейчас Stewart закинет мяч на ход 88 номеру





Детализация формы потрясающая


Врешь, не пройдешь

кой десятикнопочный двойной аналоговый геймпад), который специально сконструирован для нужд современных спортивных симуляторов (такое чудо техники выдают массивные "шифты" по бокам), то во время матчей вам придется несладко. Согласитесь, отвечающие за направление движения четыре кнопки-стрелки в правой части клавиатуры и выстроенные в два ряда десять клавиш, на которые повешены различные приемы и движения, в левой части - это явный перебор.

И еще одна немаловажная деталь. В отличие от прошлых серий, в Madden NFL 2004 быстрота реакции и ловкость рук во время розыгрыша мяча соперником перестали быть главными составляющими победы. Отныне ключ к успеху лежит в правильном выборе той или иной оборонительной схемы, а не в умении проворно давить на отвечающую за выполнение блокировки кнопку.

Жадность фраера сгубила

Выходящая под популярной маркой EA Sports продукция (кстати, в этом году канадская компания ко многим играм вообще не имеет никакого отношения, просто издательство Electronic Arts решила не расставаться с популярным брендом) всегда отличалась великолепной визуальной составляющей. Madden NFL 2004 не стала нарушать добрую традицию и предстала перед нами во всей своей красе. Графический движок отточен до блеска, будто ему завтра предстоит участвовать в параде. Внешность футболистов воссоздана с невероятной дотошностью. От всевидящего ока разработчиков не ускользнули даже самые малейшие детали в облике футболистов, например, разноцветные татуировки на руках.

Один балл за графику снят лишь потому, что программисты достаточно высоко взвинтили системные требования, но при этом поскупились добавить полигонов моделям зрителей, обслуживающего персонала стадионов и облепивших кромку поля корреспондентов. Все остальное, в том числе и разнообразные погодные эффекты, выполнено на ура.

С песней о том, как повезло невесте, По ушам мне ездили раз эдак двести...

Пожалуй, явным недостатком игры является недоработка в области звукового сопровождения. За основу взяты фразы комментаторов из прошлогодней версии. А если учесть, что в Madden NFL 2003 весь звук перекочевал из версии с порядковым номером 2002, то отвечающих за это дело разработчиков можно смело обвинять в халтуре. Единственное изменение - перевод Милиссы Старк из студии на кромку поля, где ее прежнее место рядом с Алом Мичелсом (вот кто идеально подходит на роль чтеца сказок на ночь - под его голос дети будут засыпать моментально) занял сам Джон Мэдден. Только, увы, от этой перестановки лучше не стало. До глубины души обидно слышать одни и те же фразы и словосочетания, которые вырывались из колонок на протяжении двух последних лет. Впрочем, здесь уже пошли мелкие придирки, дабы подлить в бочку меда маленькую ложечку дегтя. Иначе дюже идеальный спортивный симулятор вырисовывается.

Лучший из лучших

Год назад, когда Tiburon получила в свое ведение сериал Madden NFL, ее сотрудники доказали всему миру, что в их головах полно идей. А еще они всем наглядно продемонстрировали, что в области создания классных симуляторов американского футбола они могут переплюнуть знаменитую канадскую компанию EA Sport, которая заправляла разработкой Madden NFL на протяжении десяти лет. Достигнуть вершины трудно, но еще труднее удержаться на ней. Сотрудники Tiburon великолепно справились и с этой непростой задачей, о чем наглядно свидетельствуют рейтинги продаж. Проводить час за часом в компании Madden NFL 2004 хочется снова и снова, так как игра получилась на загляденье и затягивает в свои сети даже тех, кто до этого ни разу не имел дела со столь специфичным для нас заокеанским видом спорта. Что ж, теперь с нетерпением ждем появления тяжелой артиллерии в лице NHL и FIFA Football с порядковыми номерами 2004.

Н

Кто есть кто на зеленой доске

Очень часто американский футбол называют шахматами на поле, так как каждый игрок команды знает свое место во время проведения отточенных на тренировках комбинаций. Условно всех футболистов можно разделить на игроков атаки и обороны. В первую категорию входят квотербек (мастер пасов вперед, мозг команды), хавбек (человек, который выискивает в защите соперника бреши и пытается проломиться сквозь них как можно глубже), фулбек (бежит впереди хавбека и "расчищает" своему партнеру путь), ресивер (быстроногий крайний нападающий, чья задача - ловить адресованные ему пасы), линейный игрок (мастер по непроходимым заслонам, до которого мяч доходит крайне редко), тайт-энд (крайний линейный игрок, эдакий аналог либеро в европейском футболе). К оборонцам относятся линейный защитник (игрок, останавливающий атаки соперника в момент их зарождения), лайнбекер (мастер на все руки, помогающий как линейному защитнику, так и ресиверу), наконец, угловой игрок и сэйфти, которые составляют второй эшелон обороны и прикрывают ресиверов.

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★★	8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★	
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★★★	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★★	

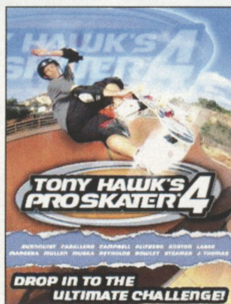


Клон клону рознь!

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

★ Жанр Аркадный скейтбординг ★ Издатель Aspyr ★ Разработчик Beenox ★ Рекомендуется Pentium-III 2000, 256 Mb RAM, 3D (128 Mb)
★ Сайт игры www.aspyr.com/games.php/pc/thps4

Без преувеличения великая серия Tony Hawk's Pro Skater становится мыльной оперой. Каждый год игроки получают очередной сиквел и весьма довольны этим обстоятельством. Мы уже не раз говорили и не устанем повторять снова и снова: изначально заложенные в серию игровые принципы настолько удачны, что разработчикам из года в год необходимо лишь вносить небольшие косметические изменения в игровой процесс и добавлять некоторое количество нововведений.



И никто никогда не пожалуется на то, что, дескать, новый Tony Hawk похож на старого и играть в него неинтересно. Это все равно, что с наступлением лета выкидывать роликовую доску, на которой вы катались в прошлом сезоне со словами: "Скейтбординг - это постоянно одно и то же, надоело!" Каждая новая часть Tony Hawk's Pro Skater является возможностью совершенствования в качестве виртуального скейтбордиста. Каждая следующая игра - это стопроцентный аркадно-спортивный драйв, аналогов которому сторонние разработчики пока еще не придумали. К сожалению или к счастью? Непонятно.

Новое

Пытаясь улучшить и без того отличный игровой процесс, в четвертой части разработчики пошли на радикальное изменение принципов геймплея. Поклонники серии наверняка хорошо помнят, что в предыдущем произведении во время выполнения заданий в режиме карьеры на игрока постоянно давил тяжкий пресс обратного отсчета времени. В связи с чем представлялась весьма затруднительной задача по спокойному выполнению заданий - каждый раз миссии приходилось начинать заново. Tony Hawk's Pro Skater 4 в этом отношении на несколько порядков лояльнее. В действие вступили два новых правила. Правило номер один в корне меняет представление о когда-то сумасшедшем и очень напряженном игровом процессе. Лимит времени исчез. Вас выпускают на локацию, где можно кататься и тренироваться хоть сутки напролет.

Как проходить миссии? Вопрос резонный. Отныне алгоритм действий такой. На локациях в разных местах стоят персонажи, над головами которых висят большие наглядные стрелки. По терминологии RPG такие люди называются NPC. В рассматриваемой игре их назначение целиком и полностью соответствует означенной выше аббревиатуре. Подкатываемся к такому вот человеку и вежливо выспрашиваем у него цель миссии. Здесь же следует развернутая "телега", куда ехать и что делать. И вот тут-то и обнаруживается исчезнувший было секундомер. У нас в запасе вновь две минуты на все про все. Содержание миссий, к слову, не очень далеко ушло от третьей части: вас могут попросить собрать слово или какие-либо предметы, исполнить несколько трюков или же замутить ряд впечатляющих комбо. Несмотря на то, что задания, в принципе, повторяются, выполнять их - одно удовольствие. Во-первых, потому что сам процесс управления скейтбордистом настолько идеален и отлажен, что оторваться от игры невозможно. Вторая причина также тривиальна: миссии от уровня к уровню усложняются, и даже маститые ветераны серии нет-нет, да и крякнут озадаченно, потерпев крах на десятой попытке. А сколько будет радости при удачном прохождении локации!

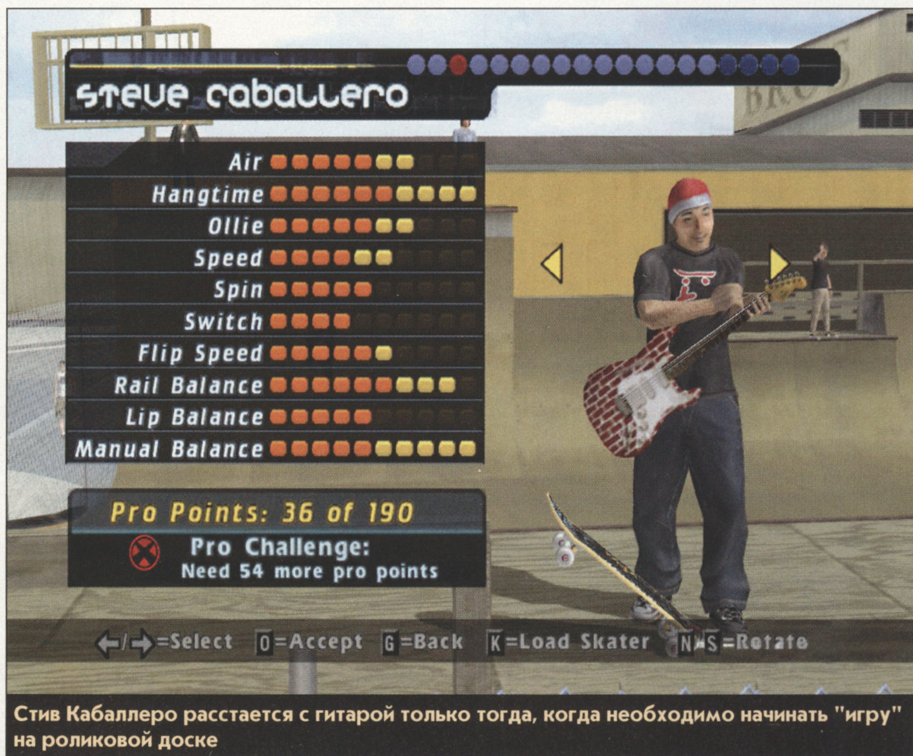
Предвидя, что перезапускать одну и туже миссию вместе со всей локацией будет несколько утомительно, разработчики внедрили еще второе новшество. А именно - вы можете в любой момент времени начать заново желаемую миссию из уже открытых. Очень похвальное начинание, в котором читается забота разработчиков об играющем. Вроде мелочь, а как приятно и удобно!

Старое

Начав разговор с нововведений, немного несправедливо было бы затем не рассмотреть игровые возможности THPS4. Что касается режимов, то здесь изменений не наблюдается. Несколько разовых и тренировочных заездов, венчает которые ее величество Карьера. Всего в Tony Hawk's Pro Skater 4 четырнадцать популярных скейтбордистов, некоторые из них находятся в надежно запрятанном состоянии, и, к примеру, чтобы открыть последнего скрытого персонажа, девушку-экстремала Дженну Джеймсон (Jenna Jameson), придется заплатить ни много ни мало сто тысяч долларов местной валюты! Вспомните порядок цен, фигурирующий в игре, дабы осознать, какой титанический труд надо приложить к выполнению этой задачи и каким асом для этого необходимо стать.

Каждый игровой персонаж в Tony Hawk's Pro Skater 4 - именно такая индивидуальность, какой он является в жизни. Речь, конечно же, идет не о вредных привычках или музыкальных предпочтениях (хотя, например, о Стиве Ка-


Это лишь малая часть уровня. Локации в игре стали намного больше и разнообразнее



Стив Кабаллеро расстается с гитарой только тогда, когда необходимо начинать "игру" на роликовой доске

баллеро (Steve Caballero) стало известно, что парень очень любит гитары и все, что с ними связано, - даже на экране выбора персонажа он трепетно перебирает струны своего любимого инструмента), а о сугубо спортивных характеристиках виртуальных скейтбордистов. Если вы не понаслышке знакомы со скейтбордингом и знаете, какие фирменные приемы используются той или иной звездой данной спортивной дисциплины, то, скорее всего, вам повезет и вы обнаружите указанные трюки в игре. Даже тематические задания на профессиональном уровне сложности у игровых персонажей сильно различаются. В общем, Tony Hawk's Pro Skater 4 - это настоящая библия поклонника заездов на роликовой доске. Кстати, арсенал приемов скейтбордистов пополнился за счет возможности прицепляться к автомобилям и использовать в качестве трамплинов для прыжков и исполнения трюков нестатичные объекты третьего плана. Добавился новый прием под названием spine transfers. С его помощью можно неплохо выбираться из рамп и прочих подобных препятствий. Иными словами, появилась еще большая свобода в управлении персонажем. Немаловажным плюсом является и то, что открытые возможности сразу становятся доступными для всех скейтбордистов. Вам не придется проходить одну и туже локацию с другим игроком, как это было в Tony Hawk's Pro Skater 3. Все правильно: раз игрок заработал что-то своим честным трудом, почему его должны ограничивать какие-то условности?



Невероятно высокие прыжки! Мы видим их уже третий год подряд, и они попрежнему вызывают восторженные эмоции, заставляя разгоняться еще сильнее и прыгать еще выше!

Larger than life

В Tony Hawk's Pro Skater 4 девять основных локаций. Надо сказать, что по сравнению с предыдущей частью размеры уровней выросли очень существенно. Они стали разнообразнее и детальнее. Увеличено количество объектов, с которыми игрок может контактировать. Секретов и потайных мест - бесчисленное множество. Интересно, найдется ли игрок, который умудрится пройти игру на все сто процентов? А если да, то сколько времени ему на это понадобится?

Графический движок новинки разрабатывался в отличие от предыдущих частей с оглядкой на возможности передовых игровых приставок, и теперь жаловаться на качество графики не приходится. Глобальные уровни поражают бесчисленным количеством хорошо детализированных высокополигональных объектов, на которые натянуты качественные текстуры. Картинка смотрится куда реалистичнее предшественников. И если в статике на скриншотах это не так заметно, то движущееся изображение получается очень качественно. Отдельно хотелось бы остановиться на реализации Motion Capture. Удивительно разнообразны движения скейтбордистов! И как умело сочетаются фазы тех или иных трюков. Даже падения по большей части выглядят вполне логично и натурально (не считая фонтанов крови, разумеется). Ну и системные требования... Они очень скромны для игры такого ранга.

В заключение несколько слов о звуке Tony Hawk's Pro Skater 4. Тридцать пять композиций от разнокалиберных команд разных стилей и направлений современной музыки, которые так или иначе вписываются в формат экстремальных видов спорта. А сколько звездных имен: AC/DC, N.W.A., Iron Maiden, De La Soul, The Cult, Flogging, Sex Pistols! Не удручают и звуковые эффекты. Оценка - пять баллов.

Tony Hawk's Pro Skater 4 - это целая игровая вселенная. Вселенная, посвященная скейтбордингу. Согласитесь, этому виду спорта несколько лет назад очень повезло, что именно он стал основой этой великой серии. Ну, разве соизволил бы простой обыватель изучать особенности управления роликовой доской в каком-либо ином произведении? Разве смогла бы другая игра объединить игроков, предпочитающих разнообразнейшие жанры? Удивительный игровой процесс серии в очередной раз остался нетронутым и был очень умело дополнен штрихами, которые освежили знакомую картину. Произведение серьезно разрослось вширь и вглубь.

Tony Hawk's Pro Skater 4 - это в очередной раз событие, которое нельзя пропустить. **Н**

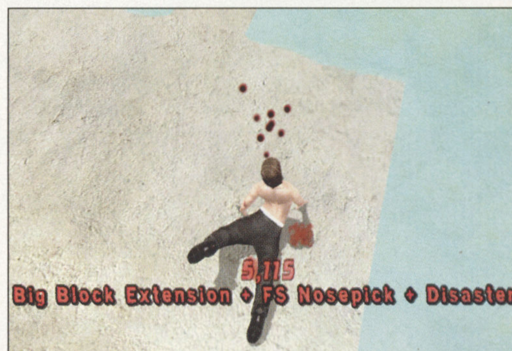
РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★★☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★☆
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆

8.6



Оцените возросший потенциал графики игры: ломаных поверхностей не наблюдается, а текстуры просто великолепны!



Особо нервным можно порекомендовать отключить опцию "кровь" в основном меню игры. Кстати, кровавые брызги и соответствующие звуки при падении выполнены настолько натурально (если отбросить намеренные преувеличения), что каждый раз заставляют невольно содрогаться

HOYLE MAJESTIC CHESS

Владимир ЧАПЛЫГИН

Новый взгляд на старые вещи

★ Жанр Шахматный симулятор ★ Издатель Vivendi ★ Разработчик Fluent Entertainment ★ Рекомендуется Pentium III - 800, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb) ★ Сайт игры www.majesticchess.com

Казалось бы, что можно изобрести новенького в такой древнейшей игре как шахматы? Ведь это непосильная задача. Оказывается, при желании можно все или почти все. По крайней мере разработчикам из компании Fluent Entertainment удалось разнообразить вековой геймплей до такой степени, что во время игры в Hoyle Majestic Chess меньше всего думаешь о том, что перед тобой классические шахматы, чьи правила сформировались сотни лет назад.

Как обычно

Стартовое меню предлагает вам отправиться в одно из трех путешествий: single player, adventure и multiplayer. В первом режиме ничего сверхъестественного для себя вы не найдете: регулируемый уровень искусственного интеллекта стальных мозгов сражающегося против вас компьютера, богатая система подсказок, куча регулировок условий поединка и еще целый ряд стандартных мелочей, например, поменяться с соперником сторонами.

В мультиплеере вас ждет примерно такая же картина, только вместо AI игры вам придется столкнуться с реальными людьми, осевшими на сервере majesticchess.com.

Обыграй меня, если сможешь

Зато второй режим настолько самобытен и богат на интересные моменты, что заслуживает отдельного разговора. Заглянув в него, вы оказываетесь в эдаком подобии пошаговой стратегии Heroes of Might & Magic. Игра порцией за порцией выдает вам приключения, при этом ставя весьма конкретные условия и задачи. Всего надо преодолеть восемь глав. Причем, все задания снабжены интересной сюжетной подоплекой, повествующей о некоем злобном некроманте.

Визуально сие действо выглядит следующим образом: вы помещаетесь на карту местности, на которой схематично изображены различные поселения и фортификационные сооружения. На манер популярной стратегии вы передвигаете фигурку восседающего на коне главного героя и путешествуете по закоулкам загадочного мира. Добравшись до заданной точки, вы получаете определенный тип квеста, например, с ограниченным числом фигур сразиться с соперником или же поставить мат королю соперника, имея в своем распоряжении лишь короля и одного коня. По ходу дела на заработанные призовые очки вы приобретаете новые фигуры или же накапливаете их после выполнения ряда квестов. В итоге с этим набором вам предстоит сразиться с самым главным негодяем и его армией. Причем велика вероятность, что ваши силы будут не равны, и вам придется действовать без ладьи или нескольких пешек.



Один из графических наворотов. Обратите внимание на странную расстановку фигур, придется выкрутиться и из этой ситуации



Этот участок называется лавой



На этой карте игрока ждет множество интересных приключений



Классический двухмерный вариант шахматной доски, выполненный в черных и белых тонах

Между прочим...

В игре вы найдете цикл исторических партий. Но, к сожалению, они не могут соперничать с богатыми базами из последних серий Deep Frits, Junior или Shredder. Зато в Hoyle Majestic Chess комментарии по каждому вашему ходу раздает пятикратный чемпион США Ларри Эванс (Larry Evans).

Два по восемь баллов

Визуальные красоты в Hoyle Majestic Chess на голову выше графического оформления всех последних шахматных симуляторов. Даже легендарный Chessmaster уступает в данном компоненте детищу Fluent Entertainment. Несколько типов досок, свободное вращение камерой, динамичные трехмерные тени фигур, великолепная подборка приятных для глаз тонов и оттенков - и это лишь неполный набор графических достоинств. Сразу видно, что программисты потрудились на славу.

Не разочаровала и звуковая составляющая. Спокойные мелодичные композиции не отвлекают от выполнения мудреных заданий и незаметной стайкой проносятся друг за дружкой.

Первооткрыватели новых горизонтов

Без малейшего зазрения совести следует заявить, что Hoyle Majestic Chess - это уникальная игра. Идея представить по своей сути обучающие партии в виде отдельного захватывающего приключения гениальна. До недавнего времени создатели разношерстных шахматных симуляторов старались в первую очередь напирать на высокий уровень искусственного интеллекта и лишь только потом уделяли внимание графической составляющей. Теперь они будут вынуждены равняться на первооткрывателей из Fluent Entertainment, которые вложили всю свою фантазию в геймплей и не позабыли поднять графическую планку на новую высоту. Именно поэтому в графе "Ценность для жанра" разместились девять баллов. **Н**

РЕЙТИНГ

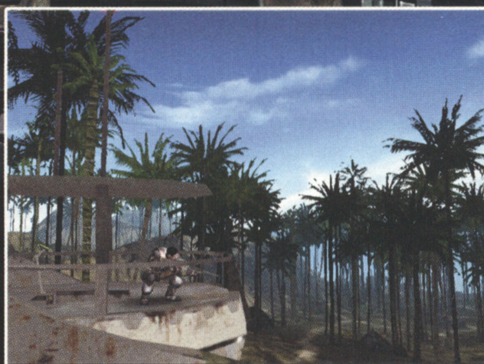
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ИНТЕЛЛЕКТ	★★★★★★★☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆

7.9

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

ХРОМ


1С® ФИРМА «1С»

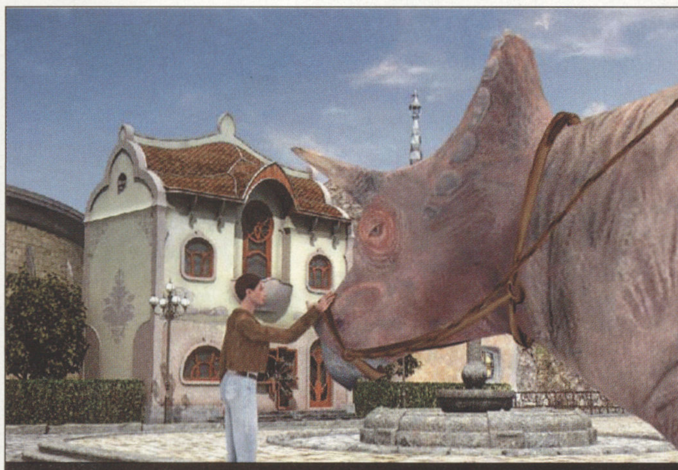
techland

© 2003 Techland. Все права защищены.
© 2003 Все права на издание и распространение игры на территории стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «1С». Все права защищены.

Journey to the Center of the Earth

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Micro Application**
★ Разработчик **Frogwares** ★ Дата выхода **Ноябрь 2003**

Если верить разработчикам Journey to the Center of the Earth, впервые затерянный мир был открыт профессором Хардвигом (Hardwigg) в 1864 году. В недрах Земли он обнаружил никому не известную цивилизацию. Ученый мир не поверил Хардвигу, его сочли вышедшим из ума, и о приключении было забыто. В 2005 году популярный исследовательский журнал решил проверить гипотезу профессора. В Исландию, к месту, указанному Хардвигом, вылетает вертолет с репортером Арианой (Ariane). Приземлившись у одного из вулканов, вертолет попадает под оползень, и пилот погибает. С девушкой, пытающейся найти помощь, происходят удивительные события: земля расступается под ногами, и она попадает в подземный мир.



Вьючной трицератопс! Такого не было со времен Lost Eden

Ариане предстоит познакомиться с местными жителями, встретить динозавров, разобраться с множеством замысловатых механизмов, во многом схожих с огромными конструкциями из небезызвестного Myth'а, путешествовать на борту подводной лодки и летать на воздушном шаре. В общем, как ни переделывай сюжет, а от влияния одноименного произведения Жюля Верна никуда не деться.

Ариана сможет фотографировать самые интересные локации, в результате эти снимки сделают ее по-настоящему знаменитой. Если, конечно, она этого захочет. Ближе к финалу Journey to the Center of the Earth предстоит выбрать между собственной славой и справедливостью. В игре будут возможны две различные концовки. Следует ли Ариане оповещать всю планету об этом фантастическом открытии или же позволить затерянному миру дальше идти своим путем?

Судя по информации, скриншотам и видео, представленными Frogwares, "Путешествие к центру Земли" будет качественно выполненной игрой, с интересным сюжетом и превосходным оформлением, позволяющими нам представить себя в качестве первооткрывателя, того, в чьих руках находится судьба целого мира.



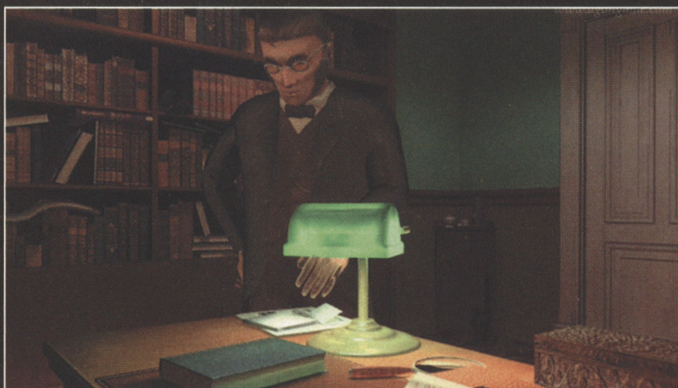
Анна ЩЕГЛОВА

Agon

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Private Moon Studios**
★ Разработчик **Private Moon Studios** ★ Дата выхода **Октябрь 2003**

Маленькая (всего семь человек), но гордая венгерская компания Private Moon Studios готовится к совершению прорыва в области независимого игроделания. Ее детище – Agon будет состоять из четырнадцати частей (какая, однако, уверенная в стабильном будущем компания). Каждый новый эпизод будет выложен на сайте www.agongame.com. Заплатив соответствующую сумму, игрок сможет скачать его. Разработчики объясняют такой способ доступа к игре слишком уж длинным путем, который обычно проходит продукт на пути от издателя к прилавку. Также, по обещаниям Private Moon Studios, время игры в каждую часть будет составлять не меньше четырех часов. Таким образом, вся игра полностью занимала бы пространство 7-8 CD дисков, или 1-2 DVD.

Agon задумана как интерактивная адвентюра: команда разработчиков будет учитывать мнения и пожелания игроков, оставленные на сайте компании в процессе создания очередной части игры. Причем, в каждый эпизод можно будет играть и без наличия всех предыдущих.

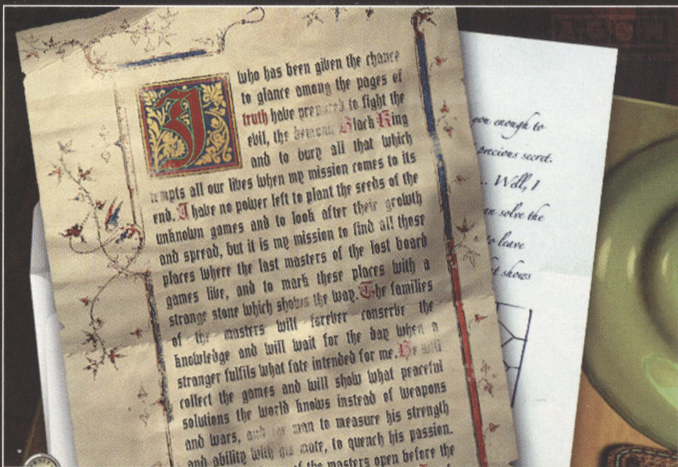


В основе сюжета серии - приключения профессора Британского музея Сэмюэля Ханта (Samuel Hunt). Ученый имеет привычку возиться со старыми рукописями и загадочными артефактами, потом он получает анонимное письмо, где говорится о том, что ему требуется решить несколько загадок, разбросанных по двенадцати разным странам. Соединив ключи ото всех загадок, профессор Хант сможет разгадать древнюю тайну, влияющую на все человечество, и выставить в своем музее многие интересные находки. В конце каждого эпизода придется решить одну из головоломок. Проделать это можно будет либо сразившись со своим компьютером, либо в онлайновом режиме - с другим игроком в качестве оппонента.

В каждой части игроку будут встречаться новые персонажи, тщательно проработанные во всех отношениях. Озвучивать героев будут актеры, носители английского языка, в комплекте также ожидается программа, которая сможет установить в игру нужный язык.

В общем, обещаний много, благо, давать их ненапряжно. Есть только большие сомнения в том, что маленькая Private Moon Studios сможет их выполнить. Уж слишком много амбиций.

Н



Кшаду

Адд-он по-эпически

Сорок тысяч миллионов до неба
Число

★ Жанр RPG ★ Издатель Atari ★ Разработчик BioWare ★ Дата выхода Ноябрь 2003 ★ Сайт игры nwn.bioware.com

Возрадуйтесь, правоверные последователи компьютерного ролеплея! Да не забудьте пропылесосить чучела своих заветных желаний, ибо им вновь скоро на сцену, приветствовать очередную Воплощенную Мечту. Может случиться досадный казус, если у последней окажется аллергия на пыль. Я уже вижу, как ваши одухотворенные лица скривились в саркастических ухмылках. Это, между прочим, совершенно зря. И дело даже не в возможных преждевременных морщинах. BioWare наконец сотворила прощальный неприличный жест ментальному ступору, и геймерские надежды и чаянья посыпались из нее, словно рождественские подарки из мешка Санта-Клауса. Несколько неожиданно, зато вовремя.

Будни матриархата

На златовласых и смуглокожих феминисток Underdark'а горным обвалом обрушилась беда, едва не похоронившая под обломками отчаянья все подполье. Lolth, восьминогий столп темноэльфийского общества и вечно живой классик матриархата, соблазнившись выгодным предложением от одной из женских организаций со второй планеты системы Альфы Кассиопеи, укатила по указанному адресу читать лекции на тему "Методы проведения тотальной стерилизации мужского населения". Оставшиеся без своей руководящей и направляющей силы, drow вынуждены перейти на резервные источники питания божественной энергией, мощности которых на всех, увы, недостаточно. Отхватив практически задаром на распродаже житейских сюрпризов испанские сапожки идеологического и энергетического кризисов, Великие Домохозяйки темных эльфов, и до того не отличавшиеся дружелюбием и теплотой во взаимоотношениях, окончательно сбрендили и устроили грандиозную свару. Лавры победительницы достались некой мадам Valsharess. Очевидно, как самой вредной и злобной. Но райскому наслаждению плодами славной виктории мешает махонький червячок, вредитель, так сказать, садов и огородов. И хоть природный ареал его обитания лежит за тридевять земель, в граде Waterdeep, однако открылось Вал-блабла во время спиритического сеанса, что именно сия козявка со временем может пожрать с таким трудом собранный урожай. Словом, брошен клич, на борьбу с потенциальной угрозой поднялось все Андердаркье, производство пестицидов увеличено почти вдвое, и передовые отряды дезинфекторов уже готовы залить логово врага карбофосом по самую стратосферу. В сложившейся ситуации "червячку" не остается ничего иного, как приступить к выполнению предначертанного.

All those damned levels

Работы предстоит много, причем работы уникальной. Первоисточником правил для Hordes of Underdark, наряду со стандартным набором мануалов D&D, объявлена Epic Level Handbook, в которой содержатся ЦУ по проведению модулей и кампаний для партий 20+ уровня (level cup в "Ордах Андердарка" установлен на отметке "сорок", протагонист же стартует как минимум с пятнадцатого, как максимум - зависит от успехов, достигнутых в NWN и SoU). Новинок ожидается преизрядное количество. На мой взгляд, самое интересное - шесть новых престижных классов: plane shifter, weapon master, dwarven defender, red dragon disciple и champion of Torm. Про Драконьего Ученика уже сейчас рассказывают жуткие вещи. Мол, будут ему полагаться крылья, встроенный огнемет и всевозможные иммунитеты.

Помимо свежих "престижей", разработчики представят нашему вниманию (в дополнение к тому, что было) сорок epic level spells, пятьдесят epic level feats и skills и уникальный арсенал epic level weapons с полным боекомплектом. А также голоса и музыку. Тоже вроде бы epic level. Из новых умений aka feats особо хочется выделить способность создавать магическое оружие и иные вещи, бодяжить волшебные напитки и царапать свитки с заклинаниями.

Впрочем, если кого-то обуяли сомнения, а не перебрали ли с крутыми фичами и не передохнут ли теперь враги под завалами epic level шапок, то спешу таковых успокоить: не перебор и не передохнут. Во всяком случае, от шапок. Ибо из шестнадцати новых монстров большинство будет того же самого "эпического уровня" (например, мифрильные и адамантиновые големы, какие-то демоны, толпы бехолдеров, высокоуровневые отряды drow, illithids и duergar; я искренне надеюсь, что дело не дойдет до гекатонхейров, иначе хана).

В качестве самого дорогого подарка ролевой публике девелоперы преподносят обещание увеличить число хенчменов с одного до двух. Что ж, два и в самом деле лучше, чем один, на чем, пожалуй, можно и остановиться.

Н

Парочка драу присутствует практических на всех скриншотах. Сдается, что в "Ордах..." список доступных для протагониста рас, наконец, расширят



Вдруг откуда не возьмись маленький комарик...



Нда, таких шапками, определенно, не закидаешь



BLOODY MAGIC

Дар "Обрушенных Небес"

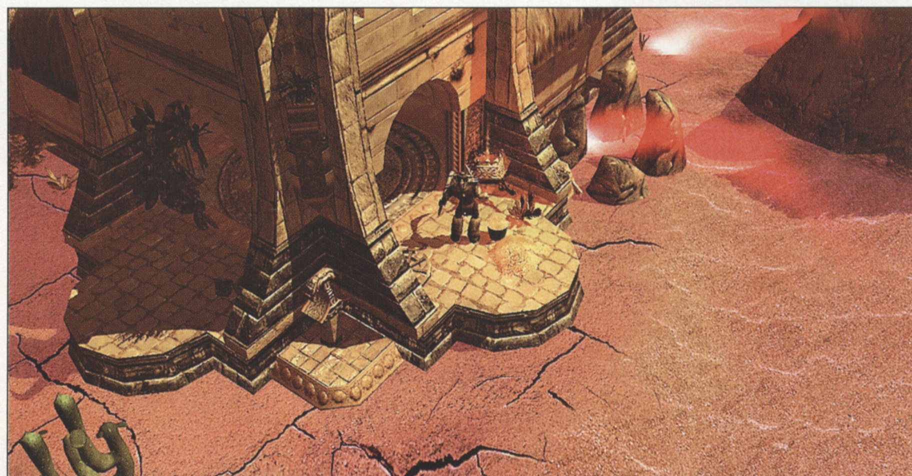
Кшаду

Дети разных народов,
Мы мечтою о мире живем.
"Гимн демократической молодежи мира"

★ Жанр Sky Fallen ★ Издатель 1C ★ Разработчик Laminar Research ★ Дата выхода 2004 год ★ **Сайт игры** www.thebloodymagic.com/ru

Священная корова дружбы народов иногда дает весьма занимательный приплод. И пусть ему далеко до монументальных статей могучих быков космических станций и совместных контртеррористических операций, зато мясо у него нежное, душевное. В самый раз для нас, скромных обитателей Привиртуалья.





Американская сценаристка + российская команда разработчиков = The Bloody Magic. Формула нехитрая, но любопытная; результат программируемый, но еще не скоро; достижений немного, но они есть. Судя по скриншотам и трейлеру, внешний облик игры, брызжущий радужной палитрой визуальных образов, не оставит равнодушными даже самых изысканных ценителей графических деликатесов. Полностью трехмерный мир, впечатляющая игра света и теней, колышущиеся на ветру листья деревьев, пиршество "заклинательных" видеоэффектов - все это либо уже есть, либо всенепременно будет. В противном случае разработчики готовы без соли и уксуса слопать собственные мониторы.

Если с формой дела обстоят более или менее, то содержание пока - terra incognito. Некий бессмертный, именуемый Modo, до того расстроил богов, что они лишили его своей благосклонности, засунули душу феномена в хлипкую телесную оболочку обычного "человека разумного" и приговорили к трем пожизненным срокам с отбыванием заключения на грешной земле (после небес сие похуже лесоповала будет), где он теперь и бродит в поисках средства уничтожить тюрьму и избавиться от оков смертности, чтобы досадить палачам-душегубам. Роль же протагониста в данной истории определяется несложным выбором - либо помочь, либо помешать. Для чего сперва заключенного необходимо отыскать средь мириадов "тварей дрожащих", обитающих на исторической родине главного героя. В этих поисках и пройдет большая часть игры. На официальной "борде" кто-то из команды разработчиков упомянул, будто бы прообразом игровой вселенной стал мир из известной книжной серии "Плоский мир" (Discworld) культового писателя Пратчетта. Коли так оно и есть, то "первоисточник" не из худших. Надеюсь, после знакомства с его виртуальной матрицей, число почитателей творчества знаменитого фантаста не уменьшится.



Об игровом процессе известно немного. В жанры "Кровавой Магии" (другой вариант - "Проклятая Магия") определили популярный гибрид Action-RPG. Этот продукт от лучших игроводов нынче не только популярен, но и моден, так что у игры вряд ли имеются поводы для обиды. Однако модностью жанра сейчас никого не удивишь, а удивлять вроде как надо, поэтому на роль "потрясателя воображения" определили магическую систему. Она и вправду любопытная. Общее количество заклинаний не превышает сорока, но их можно комбинировать друг с другом (хотя и не все из них данному процессу поддаются), а результат затем накладывать на оружие, которое, соответственно, приобретает магические свойства и дополнительную убойную силу. Впрочем, можно обойтись и без оружия, одной лишь магией. Никаких классовых различий не ожидается, протагонист будет мастером на все руки, ноги и язык, и это, пожалуй, последний штрих к портрету будущей игры. Н

FAT FRIAR


Хороший домик, крышу сделаю - жить тут буду

LULA 3D

И снова бессонные ночи

Дмитрий СМЫСЛОВ

У-у-у детка, конфетка...
"Агата Кристи"

★ Жанр **Action/Adventure** ★ Издатель **CDV Software Entertainment** ★ Разработчик **CDV Software Entertainment** ★ Дата выхода **IV квартал 2004** ★ Сайт игры **www.lula.de**

Как утверждают разработчики, в прошлый раз мы покинули Лулу в статусе звезды студии, занимавшейся производством фильмов, которыми на привокзальных площадях торгуют после девяти вечера. Про то, что к финалу первой части игры у Лулы была транспортная империя и небольшой космодром, а также про фальшивую космооперу Wet Attack: The Empire Cums Back почему-то решили забыть. За прошедшее с того момента время в ее жизни ничего не поменялось: бизнес процветал, фильмы разлетались на ура, и даже самые роскошные девицы были готовы на все, лишь бы засветиться хотя бы в эпизоде. И вот накануне съемок очередного блокбастера некие уроды вероломно похитили трех наиболее выдающихся актрис (ну и что, они тоже считают себя актрисами). К счастью, похитители оказались не только беспредельщиками, но и непрофессионалами, потому что в процессе мероприятия ухитрились, во-первых, засветиться перед камерами слежения и, во-вторых, оставить на месте преступления хрестоматийную в таких случаях улику - фирменный спичечный коробок одного из клубов в Сан-Франциско. Не полагаясь на полицейские силы, Лула покидает родной Беверли и отправляется на выручку своих звезд.



Налицо все преимущества динамической камеры



Так и напрашивается левый хук







I'm a private dancer, могу и без money

Нам обещают

Создателям Lula 3D можно позавидовать, с учетом ее специфики они могут кормить публику сколь угодно фантастическими обещаниями, получая в ответ лишь восторженное "Ну когда?"", и, судя по всему, пользуются этим на всю катушку. По их заявлениям, "Lula 3D is a classic adventure" (тут мы поверили разработчикам, но, глядя на скрины, были готовы поставить эту игру в раздел Action - прим. ред.), в процессе которой главной героине придется демонстрировать не только свои прелести, но и проявлять подчас чудеса остроумия и сообразительности, чтобы выпутаться из сюжетных перипетий. Интересно, что именно авторы считали классикой жанра, работая над своим брутальным детищем? На сегодняшний день доподлинно известно несколько моментов. Прежде всего, все имеющиеся в распоряжении материалы буквально кричат о тщательности подхода разработчиков к созданию игры и их радении за результат. Чего только стоят ответы в официальном FAQ вроде "the story could win an Oscar" или "the dramatic road movie across the USA". Сразу видно, люди подошли к своему делу с душой. К сожалению, эти люди так и не привели ни одного конкретного примера возможных игровых ситуаций, из которых придется с достоинством выходить.



На пути к финалу Луле придется посетить двенадцать основных и около двух десятков дополнительных локаций, среди которых, помимо уже упоминавшихся роскошных пейзажей Беверли и зловещих переулков Фриско, легендарный Французский квартал Нового Орлеана (можно только догадываться, чем это он так легендарен) и нестареющая столица удачи Лас-Вегас. И везде придется напрягать мозги… Изверги, она же надорвется! Кстати, помимо непосредственных контактов с неписями, авторы обещают внедрить в игру головокружительные погони, являющиеся неотъемлемыми атрибутами любого road movie. В путешествии Лулу будет сопровождать преданная соратница Дасти (Dusty), круглосуточно вооруженная верным handycam'ом и ведущая видеолетопись приключений своей товарки. Интересно, что потом станет с этими кассетами?

Нам сообщают

Для белокурой бестии был специально создан оригинальный движок под названием Vulpine Vision Engine, использование которого позволило собрать фигуры игровых персонажей более чем из 5000 полигонов. Конечно, нигде не указывается, сколько Vivid'овских и Private'овских фильмов было посмотрено ими за время создания игры, но, судя по всему, очень много. Все это позволило добиться, опять же по заверениям разработчиков, поразительного качества картинки и анимации. К тому же, благодаря возможностям все того же Vulpine Vision Engine Лула готовится предстать перед игроками в различных нарядах: ценителей откровенной женской красоты ждут и классические бикини, и полупрозрачные прикиды, и рассчитанные на любителя кожаные одеяния, "и пусть никто не уйдет обиженным".

P.S. Lula 3D обещает быть не слишком требовательной в железячном плане, по крайней мере, сейчас в качестве необходимого минимума заявлены PIII-733, 128 Mb RAM и (внимание) Riva TNT2.

ЗЛАТОГОРЬЕ 2

Росток надежды

Кшаду

I want you,
I want you so bad...
The Beatles

★ Жанр RPG ★ Издатель Burut CT ★ Разработчик Руссобит-М ★ Рекомендуется P3-400Mhz, 128Mb RAM ★ Сайт игры www.goldenland-rpg.com

В свое время легендарные "шедевры" отечественного RPG-строя бронетанковыми колоннами прокатились по нашим беззаботным иллюзиям, оставив за собой лишь смятые в лепешку надежды да дизельную вонь пессимизма. Казалось, после такой "культивации" в искалеченных душах не взойдут даже сорняки ненормативной лексики - только мертвое равнодушие будет сочиться тошнотворным гноем из незаживающих ран. Однако вывод оказался несколько преждевременным.

Статистика что-то знает

Когда господа из Burut CT решили реанимировать "златогорое" чудище, коим они в свое время успешно распугали все разумное, доброе и вечное в российских ролевых окрестностях, я, признаюсь честно, спешно устроился на курсы аутотренинга, чтобы грядущая встреча (а встречаться непременно пришлось бы - служебный долг, знаете ли) оставила на броне моей психики не более пары-тройки мелких пробоин. Про худшее думать не хотелось.

И вот он наступил, недобрый час, я зубы сжал и сердце стиснул волей, чтобы оно трусливо не удрало. Душа моя хоть внутренне трепещет, но держится пока что молодцом. Все, вставлен диск и нет пути назад. Рука невольно тянется к "ресету", однако побеждаю малодушье. Похоже, встала. Что ж, пора. Давлю на "старт" и...

Десять секунд, полет нормальный. Ролевая система и в первой части была единственным серым пятнышком в кромешной тьме, теперь же она вообще превратилась в круг света: основные атрибуты оставили без изменений (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость, Удача), но под систему навыков заложили новый фундамент, да и само здание изрядно перестроили, произвели пристойную отделку и рассадили вокруг волкодавов, чтобы ни один гад ничего неприличного на фасаде не накарябал. Двадцать семь умений разделены на три группы: Воина, Мага и Следопыта. С каждым добавленным в любое из них пунктом мастерство растет, а при достижении пятого, десятого и пятнадцатого уровней происходит качественный скачок в знании дисциплины (например, когда навык "мечи" достигает отметки "пять", протагонист начинает наносить больше повреждений при критических ударах, на "десятке" повышается базовая точность, а на "пятнадцати" - количество очков действия, затрачиваемых на атаку, уменьшается на треть).

Апгрейд персонажа производится стандартно: при очередном левел-апе игрок получает десять очков на подъем атрибутов и столько же - на навыки. Даже то, что на улучшение любого "стата" вам придется потратить количество очков, равное предыдущему значению плюс единица, тоже не бог весть какое ноу-хау. Но подсчитайте, сколько потребуется "валюты" на то, чтобы приобрести хотя бы десяток навыков пятнадцатого уровня, и самому африканскому из пигмеев станет ясно: терминатор-универсал показал главгерою средний палец и отбыл в деревню Учуево редактировать стенгазету местных браконьеров. Туда ему и дорога.

Балаганушки Лимитед

Впрочем, и тому, что осталось, живется весьма комфортно. Хотя поначалу и жрет его любая попавшаяся по дороге букашка, но возмужание наступает быстро, и очень скоро всевозможные буки и прочие серийные убийцы превращаются в обычную рутину вроде комаров на болоте. Кстати, столь массовое размножение недружелюбно настроенной фауны обуславливает основной конфликт игры: от нас требуется найти, в чем корень зла и по возможности произвести его прополку. Работа не то чтобы сложная, но длинная и слегка нудная. Хотя количество занудства - в пределах допустимого, а практически вымерший в современных RPG пошаговый бой навевает ностальгию воспоминаний о тех днях, когда листья на деревьях шелестели нам сонаты Бетховена, а число пикселей на экране можно было сосчитать по пальцам ног.



Если что-то и мешает черпать декалитрами амброзию почти забытого наслаждения, так это недобрый по еще первым "Аллодам" памяти национальный ролевой колорит диалогов. Кому-то их стилистика может показаться забавной (сценаристу игры, например), но бездарно перекрученный фарш из современной и не очень разговорной лексики, да еще щедро приправленный "нехорошими словами" из арсенала школьников начальных классов, создает ощущение, что присутствуешь на просмотре не самой удачной пьесы в постановке самодеятельного театра при колонии для несовершеннолетних. А озвучка данное ощущение только усиливает.

Квестовое море напоминает озеро Чад - берегов не видать, но можно пройти от одного до другого, не замочив... э-э-э... жизненно важных органов. Однако воды все равно много, поэтому жажда никому не грозит. Тем более, что на помощь всегда готов прийти целый сонм развлечений. Например, конструктор новых предметов. Система опять же наша, родная, взятая взаймы у какой-то из предыдущих ролевых нетленок модели "ля рюс". Для начало необходимо прокачать навык "кузнечное дело" (чем выше прокачаете, тем более сложные работы сможете выполнять), затем найти или прикупить чертежик, добыть сырье - и можете приступать к ковке. "Уникальное каменное ружье" - это не издевательство, сей девайс действительно можно залудить. И действительно из камня. Агрегат на самом деле уникальный, я ничего по-





Красный дракон: уже не муха...


Если верить разработчикам, "валькирия - одно из самых загадочных существ этого мира". Позвольте, а разве она не должна быть прекрасной девой, профессионально переправляющей павших воинов в Вальгаллу! Ой, не хочу в Вальгаллу

добного нигде не встречал. И даже ни о чем таком не слышал. Мне б его еще бы ручками потрогать - и можно садиться за мемуары, жизнь будет прожита не напрасно.

Прокачивание навыков во втором "Златогорье" напоминает знаменитый ролевой перекресток: перед вами двадцать семь дорог, все пройти невозможно и потому нужно делать выбор. Пойдешь направо - станешь имбецилом, зато твой меч воссияет путеводной звездой грядущим героическим придуркам; налево - наколдуешь какую-нибудь гадость, прохожие будут плеваться при одном звуке твоего имени, но ты все равно спасешь этот долбанный мир. Можно выбрать дорогу прямую, одной стрелой влет сбивать двух красных драконов (к слову, напоминающих колибри размером с крупного орла), шарить по карманам праздношатающейся публики и заговаривать торговцев до полной утраты профессиональной гордости.

Фоном всей спасательной операции служат непрекращающиеся дрязги между сторонниками традиционного (магического) и прогрессивного (технологического) путей развития. До неприкрытого антагонизма (как это было у "троечников" в "Аркануме") не доходит, ситуация скорее напоминает диспут двух деревенских бабищ о том, чья именно свинья сожрала оставленные сушиться на заборе памперсы.

Если бы на должность председателя арбитражного суда пригласили меня, то я бы определенно вынес постановление в пользу традиционалистов. Магическая система в игре выглядит гораздо солиднее жалких потуг апологетов научно-технической революции. Шесть школ, почти семьдесят заклинаний, сложившаяся в течение веков практика - такое невозможно перечеркнуть парой ржавых бульдозеров, самогонными аппаратами, пусть и высотою в пятиэтажный дом, и даже самыми разуникальными "волынами" из чистейшей воды алмазов. К тому же и в военной области хранителям старины есть, чем гордиться. Броня их по-прежнему крепка, мечи, топоры и булавы надежны, луки и самострелы точны, а молодецкую удаль добрых витязей не перешибет и система залпового огня "Смерч". Разве что развеет на молекулы, но нет у тамошних технологов такой системы, поэтому рыдать им самогоном тройной перегонки еще века четыре. Как минимум.

Дорогу осилит идущий

Зато чем точно можно гордиться, так это успехами наших программеров, художников и дизайнеров. Графический движок для игры они соорудили знатный. Модная нынче смесь из спрайтового бэкграунда и трехмерных моделей в вариации от Burut CT выглядит на пару голов выше и ветерана-Infinity, и "лионхартовской" мазни. Единственный вопрос, который у меня возник, относится к проблеме разрешений. Могли бы проблему и разрешить, 1024x768 - числа неплохие, но хотелось бы разнообразия.

А напоследок я скажу, что очень все неоднозначно. Явные успехи соседствуют со столь же явными рецидивами былых ужасов, иногда от игры очень трудно оторваться, иногда - не менее тяжело заставить себя сесть за нее. Муки диалектических противоречий порой доводят до бешенства, но положительных эмоций все равно больше. И потому в душе сквозь гарь и копоть былых обид опять пробился росток надежды. Малюсенький, но зеленый. И живой.



В лабазе



Все дороги ведут в Хоммлет

Chaos Mage

★ Жанр RPG ★ Издатель Atari ★ Разработчик Troika Games ★ Рекомендуется Pentium 4 1.7 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт игры www.greyhawkgame.com

Disclaimer: все нижеследующие оценки не учитывают мириады заполонивших игру багов. Я оценивал игру такой, какой она должна была выйти у нормальной компании-издателя, и какой она, надеюсь, станет после пары патчей, а не нынешнюю бета-версию, которую Atari выдает за релиз. Не везет играм на D&D3 - тут можно вспомнить баги в Pool of Radiance 2...

Возвращение к истокам

Храм Стихийного Зла. Как много в этом звуке... Услышав это название, ветераны настольных ролевых игр во всем мире ностальгически вздыхают, вспоминая старые добрые времена первого расцвета D&D. Это приключение, изданное компанией TSR, Inc. стало настоящим символом настольных ролевых игр AD&D. Как и многие другие опубликованные модули того времени, истоки The Temple of Elemental Evil лежат в домашних играх, которые проводил со своими друзьями сам создатель Dungeons&Dragons - Gary Gygax. Именно из этих игровых сессий постепенно сложился первый целостный игровой мир D&D - Greyhawk...

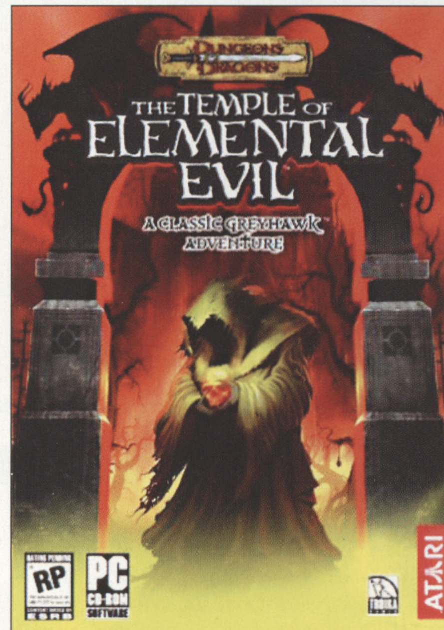
В восточной части материка Oerik, крупнейшего континента планеты Oerth, лежат земли Flanaess - цивилизованные территории, раздираемые бесконечными конфликтами между враждующими фракциями девяти мировоззрений. Примерно в центре Flanaess находится небольшое поселение под названием Hommlet. По стечению обстоятельств, именно окрестности этого ничем особо не примечательного места стали сосредоточением невиданного доселе чудовищного зла. Несколько могущественных злых богов и демонов объединились для того, чтобы оборотить четыре нейтральные стихии - Огонь и Воду, Воздух и Землю во Зло и Хаос. Для этой цели на месте небольшой часовни был воздвигнут огромный Храм. Заслышав о нем, в эти места стали стекаться всевозможные недобрые существа - как люди, так и монстры. Но планам Зла не суждено было сбыться. Объединенные силы Добра пошли маршем на Храм и в двух битвах разбили его полчища. Во вводном ролике игры нам как раз демонстрируют историю первой битвы с полчищами Храма на примере того, что могут сделать с ордами злых существ несколько высокоуровневых магов. Но могущество Зла было слишком сильным, чтобы сравнять Храм с землей и победителям удалось лишь запечатать его врата могущественной магией. По слухам в его подземелье была заперта одна из организаторов всего "проекта"... Прошло десять лет, и вокруг Храма снова закипела активная деятельность. Агенты Зла заполонили окрестности старых руин, а бандитские рейды стали настоящим бедствием. И в центр этой истории, как всегда, оказались втянутыми очередные неопытные искатели приключений, которым было суждено сыграть в ней ключевую роль.

От создателей Fallout...

Игра Temple of Elemental Evil (TOEE) стал первой попыткой воплощения игрового мира Greyhawk на компьютере. До сих пор мы видели в основном Forgotten Realms и немного других миров. Более того, это первая попытка прямого перенесения уже существующего приключения на компьютер - и качество этого *детального* воспроизведения просто поражает. Дизайнеры Troika Games проделали великолепную работу - интерьеры Храма точно воспроизведены по иллюстрациям, карты Хоммлета и подземелий совпадают с тем, что вы видите на карте в игре не менее чем на 95%! Модулем можно пользоваться как гайдом! Даже важные битвы проходят почти "по сценарию". В настольном варианте битва с главным священником Храма прерывается очень любопытным событием - и в игре оно воспроизведено *детально*! Браво, Тройка!

Снова в путь

Генерация пяти партийных персонажей (впоследствии к ним могут присоединиться до трех NPC) проста, наглядна и традиционна для D&D'шных игр. Единственное существенное новшество - необходимо выбрать общее мировоззрение для будущей партии. Причем мировоззрение отдельных ее членов не может отстоять от базового более чем на шаг по одной из осей Chaos-Law и Evil-Good. Т.е., в Lawful Good партию могут войти непосредственно LG, а также LN и NG персонажи. Присутствие в партии паладина не дает присоединить злых персонажей и наоборот. Выбранный alignment партии дает вам (и самой игре) ориентир в отыгрыше роли - сторонники Добра будут бороться с Храмом, а сторонники Зла - постараются присоединиться к нему.



Основу моей True Neutral партии составила обычная комбинация классов. Танк - гном Fighter. Cleric - человек, служитель Пелора с доменами Sun (must have!) и Strength. Rogue - эльф (автоматический детект спрятанных дверей и дополнительный бонус к Dex). В качестве мага был выбран Wizard-человек из-за его превосходства над Sorcerer'ом в разнообразии возможностей и удобством в создании магшмоток. В качестве пятого персонажа был взят Monk (человек) - почти исключительно из желания посмотреть на его анимацию, ну и из-за меньшей требовательности к шмоткам и общей экзотичности.

Но вот партия готова, и игра начинается. К различным концовкам игр мы уже привыкли, но в TOEE есть целых девять альтернативных начал игры! Партия каждого alignment'а получает свой



собственный способ ввязаться в события вокруг Храма:

Lawful Good: цель партии - найти разбойников, организовавших нападение на караван.

Lawful Neutral: надобно разобраться с бандитами по указанию самого Лорда-Мэра города Greyhawk.

Lawful Evil: приказано найти и уничтожить легендарный Chaotic Evil меч по поручению церкви Hextor'a. Меч появился в районе городка Hommlet.

Neutral Good: ваш моральный долг - принести в храм St.Cuthbert'a в Hommlet весть о смерти Canoness Y'dey. Вы не успели ее спасти.

True Neutral: необходимо выяснить, почему местный друид не присылает отчет вышестоящему начальству.

Neutral Evil: почему бы не найти церковь священника Terjon'a и не сжечь ее (for fun and profit)?

Chaotic Good: требуется найти двух похищенных эльфийских аристократов.

Chaotic Neutral: исследуя подземелье, вы нашли карту, показывающую место, где зарыто сокровище. Ваш путь лежит в Emridy Meadows, что недалеко от деревни Hommlet.

Chaotic Evil: надо ограбить бандитов... или присоединиться к ним... или еще чего-нибудь с ними сделать.

Так или иначе, но ваша партия после небольшой вводной оказывается в Хоммлете с той или иной задачей и начинает осматриваться. Первая мысль при взгляде на игровой экран - к нам вернулся Baldur's Gate! Опять чудесной красоты пейзажи, примерно те же размеры фигурок персонажей... но это сходство чисто внешнее и оно довольно обманчиво. TOEE сравнивать надо не с BG, а его потомком - Icewind Dale. Не та направленность. Как и IWD, TOEE представляет собой игру поджанра dungeon crawl, с сильным уклоном в hack&slash. Несмотря на все разнообразие сюжетных ходов и возможностей для партий всех девяти alignment'ов, действительно сильных квестов мало.



Общение с игрой

В целом интерфейс радует. Он очень удобен и интуитивен. Дизайнеры ухитрились сделать его универсальным - практически все действия в бою и в мирное время осуществляются через круговое меню, вызываемое щелчком правой кнопкой мыши. Единственное, что я понял не сам и не сразу, а после консультации с хелпом - как клирику конвертировать заученные заклинания в заклинания лечения. Оказалось, что shift-кликом в круговом меню. Не сразу я нашел и то, как записать свиток в книгу заклинаний Wizard'a. Оказалось, что тоже через круговое меню. Обратите внимание, что в отличие от большинства D&D'шных игр при этом проверяется умение Spellcraft и успешный результат не гарантирован. Несмотря на то, что бой в игре походовый, как и в предыдущей реализации пошагового боя D&D3 - Pool of Radiance 2 - некоторую сложность представляет собой выбор персонажей мышкой, но это мы как-нибудь переживем.

Попутчики

Как уже упоминалось, к вашей партии могут напроситься в попутчики до трех персонажей. Причиной соответствующей инициативы может стать как скука или безвыходность положения, так и благодарность за спасение. Не исключены и другие варианты - к вам могут присоединиться скрытые агенты одной из множества конфликтующих сторон и фракций, причем не стоит сбрасывать со счетов возможность предательства. Выбор потенциальных спутников довольно велик - все классы, все расы. С вами могут отправиться даже гигант или колдунья-полудемон! Как правило, у большинства NPC есть своя цель, которую они пытаются с вашей помощью реализовать - от сбора информации и магических предметов до банального спасения собственной шкуры. По каким бы причинам NPC не пошли с вами, они требуют своей доли при разделе добычи, причем с правом приоритетного выбора. При попытке обыскать тело павшего врага или свежеоткрытый сундук с сокровищами, NPC выгребают свою долю. Большую часть полученного они продают при первом же посещении партией одного из "магазинов". Отобрать нужные предметы у них не получится - придется выкупать. Я слышал, что проданными могут оказаться и квестовые предметы и важные ключи - налицо недоработка дизайнеров.



Заклинания Charm Person и Charm Monster помогут вам на относительно продолжительный период получить в свое распоряжение в качестве бескорыстного союзника всякую экзотику, начиная от хобгоблинов и кончая элементалями и прочими outsiders. Но зачармлеными существами в бою нельзя управлять, и это сильно снижает их эффективность. Вам следует быть готовыми к тому, что проснувшись после отдыха, вы обнаружите, что действие заклинания истекло и рядом с вами находится вполне агрессивный монстр. Также нельзя управлять вызванными при помощи заклинаний Summon Monster существами; единст-

венное, что вы выбираете - место их появления, что позволяет достичь некоторых тактических целей.

Тактика боя в 3D&D

Из всего многообразия тактических приемов настольного D&D 3.5 отсутствует возможность обезоруживать врагов и разбивать их оружие. Все остальное в игре есть. Доступны множество тактических ходов и маневров. Финт (feint) помогает Rogue подставить противника под sneak attack. Trip attack сбивает с ног врага делая его легкой мишенью - в эффективности такой тактики вы убедитесь, когда один из хобгоблинов прорвется к вашему магу, собьет его с ног и прикончит. Кстати, очень полезно наблюдать за врагами и учиться у них тактике боя. Несмотря на некоторые врожденные глюки AI, определенные уроки извлекаются, и они вполне способны продлить жизнь вашим персонажам.

Цель партии на первых уровнях - выжить. Хитов мало, ресурсов мало, а тяжелые атакующие спеллы маячат где-то на горизонте. Бои, как правило, начинаются внезапно, если местность не разведана крадущимся Rogue или невидимым разведчиком, и должны проходить примерно по нижеследующей схеме.

Fighter устремляется вперед и врубается в ряды противника. Его вторичная цель - не давать врагам приблизится к основной группе (фиты Great Cleave и Combat Reflexes окажут неоценимую помощь в этом славном деле). Cleric говорит Bless и страхует Fighter'a. Rogue либо отходит назад и начинает стрелять из лука, либо обходит противников и пытается зайти с фланга (зажать врага между собой и однопартийцем - +2 к атаке и возможность sneak-attack'овать). Wizard кастует Sleep и вызывает монстров для создания возможности flanking'a (см. выше). Monk осуществляет охрану спелл-кастеров и поддержку партийного танка, стараясь вывести из строя более слабых противников.

Внимательно следите за индикатором времени/действия в левой части экрана (напоминает песочные часы). В свой ход персонаж имеет возможность совершить "действие" и "двигаться". Причем, если действие требует полного раунда (полная атака, summoning и т.д.), то передвинуться перед (или после) таким действием можно только на 5-футовый шаг. Если перемещение было на расстояние больше чем предусматривает стандартная скорость персонажа, то на действие может не хватить времени. В течение одного раунда персонаж может либо двигаться, либо совершить 5-футовый шаг. Такой шаг всегда безопасен относительно возможности получить attack of opportunity от ближайших врагов.

Если один из ваших персонажей выведен в отрицательные хиты (от -1 до -9) и начал умирать, то его срочно необходимо спасать. Умирание приостанавливается успешным чеком Heal или любым магическим лечением.

После боя осмотрите место действия и поищите в горе трупов спящих или лежащих без сознания врагов и проведите по каждому Coup De Grace - добивающий



удар. Таким же образом следует расправляться с парализованными в ходе боя врагами, т.к. заклинание Hold Person стало менее эффективным в D&D 3.5.

Предметы материальной культуры

Помните, как в играх серии Baldur's Gate вы собирали компоненты магических предметов или оружия и сдавали их местным умельцам, чтобы через пару недель игрового времени получить новенькие шмотки с особыми свойствами? В TOEE ваши маг и священник смогут порадовать однопартийцев шмотками собственного изготовления! Для этого в игре реализованы разнообразные фиты - от простых, но крайне полезных Scribe Scroll, Brew Potion до Craft Wand, Craft Magic Arms and Armor, Craft Wondrous Item и Craft Rod. В D&D действует простая схема создания новых магических предметов - вы тратите половину от рыночной стоимости в золоте и одну двадцать пятую часть в... экспе. Эта схема общая и возможны изменения в каждом конкретном случае. Для создания некоторых предметов необходимо знать определенные заклинания. Система неплохо сбалансирована - новые шмотки дают новые возможности партии, но отдаляют своим создателям достижение очередных уровней. Думайте, выбирайте и решайте что для вас важнее. Созданием предметов можно заниматься только в спокойной обстановке, например, на постоялом дворе. Конечно, на многие предметы можно набрести в донжонах, но их еще надо найти, да и за Identify любого предмета - от зелья до доспехов придется выложить 100 золотых! Кстати, о деньгах. В игре вы будете находить монеты четырех видов. Не одно только скучное золото! На трупах монстров и в сундуках вы можете найти все - начиная от медяков и заканчивая платиновыми монетами.

Ложки дегтя

Как я упомянул в самом начале, баги игры не влияют на оценки, а других поводов для упреков девелоперы не предоставили. Довольно скудно расписана информация по механике игры. Внутри самой игры (да и в мануале) даются очень краткие сведения по умениям, фитам и заклинаниям. Новичкам (да и всем остальным) советую идти и покупать Player's Handbook 3.5. Немного раздражает крайне малое разнообразие портретов персонажей - не для всех сочетаний рас, классов и полов есть хотя бы один портрет. Что касается звука, то он мог быть много лучшим. Все эти "Yessir!" и "At once, sir!" однообразными голосами начинают раздражать уже через пять минут игры. Музыка средненькая, но та, что звучит во время боя, мне нравится - не раздражает, правда, и особого настроения не создает.

Итого

Единственная серьезная проблема TOEE - она же главное достоинство - это 95% воспроизведение механики настольного D&D. Чтобы нормально играть, надо часами изучать мануал, а еще лучше - знать Player's Handbook и иметь опыт настольных игр. Несмотря на всю интуитивность интерфейса, интуитивен он только для "специалистов". Эта проблема - элитарность игры и сильная ее заточенность под ветеранов D&D - может помешать массовому коммерческому успеху и поставить под вопрос выход продолжения. В любом случае, TOEE останется в истории компьютерных ролевых игр как уникальный проект и смелый эксперимент, масштабы которого нам еще предстоит осознать. Я верю, что продолжение TOEE будет (по слухам, оно уже находится в работе) - сделали же настольный модуль Return to the Temple of Elemental Evil. Так что у нас есть все шансы вернуться в Хоммлет, преодолеть в будущем порог десятого уровня и узнать, кто же на самом деле стоял за событиями в Храме!

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆	8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★☆	
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★☆☆☆☆☆	
RPG'ШНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆	
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★★☆	

THE FATE

Рогатый бог корейцев

Константин ИНИН aka Гуру БРАМИН

Почему у уток перепончатые лапы?
Чтобы тушить пожары.
А почему у слонов плоские ноги?
Чтобы давить горящих уток.

★ Жанр Diablo ★ Издатель Wizard Soft, 4AM Entertainment ★ Разработчик Tronwell Software ★ Рекомендуется Pentium III 500 MHz, 256 Mb RAM, 3D (8 Mb) ★ Сайт игры www.4amgames.com

Европейское лицо работы корейского художника глядит на меня с экрана. У лица начинается флэшбэк. Подземелья и монстры, монстры и подземелья, подземелья и монстры, потом вдруг медленно и очень красиво падает меч. Лицо потирает себя руками, точно такое же лицо помогает ему встать. Два лица бегут по коридору, флэшбэк взрывается - и вновь на экране все то же лицо. Ему плохо. Я сражен.

Одинаковость лиц - это не попытка корейских художников доказать, что все европейцы тоже похожи. В подземелье залезли два брата-близнеца, после взрыва они потеряли друг друга. Наш герой - один из двух братьев - оказывается на небольшом острове с одной тысячей условных единиц в кармане.

На острове товарища встречают.

- Ты treasure hunter?

- Допустим

- Тут это... монстры собираются около деревни, жители боятся нападения.

- Ребят, я это где-то уже слышал. Да и музыка уж больно знакомая...

- Музыка музыкой, а если ты готов помочь народу, то пещера с монстрами - вот там.

- Пещера?!

Клонировать Diablo - в общем, не такое плохое дело. Но наглость происходящего в The Fate... впрочем, это наверно даже не наглость: это бесконечная искренность корейских игроделателей. Музыку игры нельзя назвать спертой из "Дьябло". Когда прут, все же что-то немножко меняют. По окрестностям бродит человек в черном балахоне. Ни много, ни мало. Да и неважно уже, кем он окажется в конце, неважно. Он вообще позволяет себе быть.

Геймплей - закликай их насмерть. Жирные монстры со странными именами валят толпами, герой размахивает огромный дрыном как кинжалом и наводит порядок. Со временем героев становится трое, второй размахивает молотками, третья - посохами. Ну, и немножко колдует третья: даром, что ли, посох дали. На шмотках в магазинах, кстати, сразу написаны имена героев, которые могут этими шмотками пользоваться. Это, дескать, для Lori, а это для Blunt. Lori таким бить не будет.

По небу плывут облака; тени от них разламываются на углах зданий, потому что являются динамическими. Спрайты героев и монстров - это Diablo, поставленное в кукольном театре. Право на существование имеет, но все совершенно несерьезно. Спецэффекты для Fate тоже были нарисованы давно. Они были утрачены в древности, года четыре назад. Но корейские разработчики отыскали их и вновь показали миру.

В игре много ненужных кнопок и нет некоторых нужных. Нужная кнопка map есть, но не работает. Других - не через кнопку - способов вызвать карту я не нашел. Возможно, я не саму карту - кто их знает, может, и них все подземелья зарисованы; но способность запоминать дорогу у героя никто не отменял. Теоретически, конечно, я могу зарисовывать карту: в 1996 году были прецеденты. Также нету кнопки skill, поскольку нету скиллов. На этом факте хочу закончить плач о системе развития персонажа: влияние на рост путем изменения соотношения распределяемых по разным параметрам очков - это сила. Впрочем, при общем подходе не сильно важно, как



он там растет. Руби-кроши.

Полное отсутствие атмосферы, вызванное описанными выше обстоятельствами, превращает The Fate в электронную игру по мотивам Diablo. Одна, совершенно чистая составляющая: руби-кроши, как сказано выше. И немножко оформления. Так к Final Fantasy VIII прилагался mini-game ChocoboWorld: составленный из точек цыпленок бегал по карте, встречал монстров, находил potion'ы. Управлять им можно было очень условно, а можно было и просто запустить его бродить самостоятельно - он отлично справлялся; но это был Chocobo из FFVIII и при победе играла музыка из FFVIII.

The Fate по геймплею - это office game, только не пазл, а rogue hack'n'slash. Считай аркада. Вообще говоря, у The Fate есть даже некое обаяние. Ее может использоваться для снятия стресса - любителем Diablo: я вот, например, с удовольствием покрошил корейских чудищ, даже не задумываясь, как их зовут. В это можно поиграть как в шутку на тему rogue RPG. Когда есть свободное время, а играть серьезно не хочется. Но больше ни на что The Fate не пригоден: поделка - она и есть поделка.

Начинаю бояться за судьбу Blade&Sword. Будем надеяться, что не все корейцы одинаковы.

Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★

5.7



А вот нас и двое. Познайте мощь молотка!



Подозрительно знакомая шипастая спина, да и лава что-то напоминает



Я сказал, Freeze!

Александр ЛАНДА [1]

Обзор современных игровых движков

Иона управлял небольшой компанией-разработчиком. Поскольку был он парнем неглупым, то приобрел средней руки графический движок, дабы дать своей команде возможность уделить время разработке дополнительных мощных фич и всячески отшлифовать технологические детали, чтобы игра получилась хорошей и качественной, а значит продаваемой.
Притча об Ионе и Варфоломее, 10 Заповедей игрового дизайнера

Когда-то давно индустрия компьютерных игр была совсем маленькой, а игры двумерными, плоскими и создавались силами двух, максимум - трех человек. Частенько, в силу нетребовательности к графике, программист, в меру своих возможностей и представлений о программировании, что-то программировал, а кроме того, рисовал, дизайнил - словом, творил. Время разработки игры обычно составляло от 2 до 4 месяцев, и особо расторопные издатели выдавали готовые игры как горячие пирожки. Со временем желания разработчиков создавать нечто новое, а игроков - играть в нечто более интересное совпали. Это привело, с одной стороны, к разнообразию жанров, с другой - к усложнению самого процесса разработки игр. А это, в свою очередь, повлекло за собой новые требования к программированию и к срокам создания игр в целом. Так, в 1992-93 годах на создание игры уходило уже от полугода до 9 месяцев, причем большую часть занимала разработка программной части.



В 1994 году Heretic: Shadow of the Serpent Riders стал примером того, что можно сделать хорошую игру на чужом движке

Бурное развитие компьютеров вывело программистов из застоя, подстегнув их на реализацию все более интересных идей. К царствующим двум измерениям на экране монитора добавляется третье, отпочковывается наиболее технологичное и емкое до программистских ресурсов направление 3D-игр.

Практически одновременно с этим прорывом технологий, головы очень неглупых людей из компании Raven Software посетила трезвая мысль. "А почему бы, - подумалось им, - не воспользоваться уже готовыми решениями других программистов и не прикупить успешно работающий результат их творчества?" Потом можно будет сконцентрировать усилия на создании содержания игры, не уделяя столь пристальное внимание поиску решений все более мудреных задач программирования. И вот выход первой игры от Raven, использующей гибрид движка Wolfenstein и Doom, открыл новый этап развития игровой индустрии - эпоху лицензирования движков.

И в самом деле, многим и многим показалось целесообразным приобрести хорошо зарекомендовавшую себя технологию, не тратя время на создание собственной, сконцентрировав усилия на создании самой игры. С другой стороны, такие фирмы, как id Software, не только создали новый жанр, но и явили пример технологического развития игровой индустрии.

На сегодняшний день, когда технологии становятся все более изощренными, с одной стороны, круг компетентных программистов расширяется. С другой стороны, когда процесс лицензирования стал нормой (существуют даже фирмы, занимающиеся написанием исключительно движков), наблюдается существенное падение цен на готовые и отлаженные технологии. Скажем, за период в 5-6 лет цены снизились в 2-3 раза. Это делает покупку "брендов" доступной не только для миллионеров, но и для вполне рядовых компаний. Это самым положительным образом сказывается на игровом рынке в целом, превратив эксклюзивно-элитарный процесс создания игры в широко эшелонированную индустрию.

Рассмотрим ситуацию, сложившуюся сегодня на рынке известных "продажных движков". Как отметил в одном из своих выступлений Джон Кармак, вклад которого в развитие 3D технологий трудно переоценить, "при нынешнем уровне школьного образования написать 3D движок может каждый, главное - чтобы этот движок работал со скоростью не менее 30 кадров в секунду". Эта фраза и станет отправной в нашем обзоре, мы рассмотрим только самые известные и продвинутые технологии.

[1] Профессия: разработчик. Специализация: 3D action, FPS, программирование, дизайн уровней. В индустрии: с 1998 года.

Коммерческие движки

Рассмотрим движки коммерчески состоявшихся проектов. Ведь нет более яркой иллюстрации работоспособности и демонстрации возможностей движка, чем игра, разошедшаяся миллионами копий. Начнем с продукции фирмы id Software, пионера в области 3D игровых технологий. Все нижеприведенные продукты являются полным и достаточным набором для разработчика, включающим исходные коды движка, конверторы и экспортеры в программы третьих сторон (например, 3D Studio MAX и Lightwave), а также редакторы и компиляторы уровней.


Сегодня Танк очень удачно продал несколько лицензий на движок Quake 2

Quake

Фирма id Software ведет под руководством Тода Холленшида очень гибкую и грамотную коммерческую политику. Вниманию начинающих, не очень обремененных денежными массами разработчиков исходники великого Quake (включающие в себя и мощнейший сетевой движок QuakeWorld) предлагаются совершенно бесплатно на условиях GPL[2].

Условия лицензирования более чем приемлемые и, в частности, предполагают, что вы будете готовы предоставить в общественное пользование все то, что наваяли ваши программисты на базе движка Quake. Взамен вы бесплатно получаете исходники движка. При этом конечный продукт, то есть сама игра, может распространяться как бесплатно через печатные издания или интернет, так и коммерческим путем без каких-либо ограничений или отчислений (роялти).

Более того, предусмотрен случай, когда вы хотите уберечь от широкой публики собственные модификации исходников Quake. Можно оформить договор, согласно которому ваш интеллектуальный труд не будет открыт широкой общественности и будет вашей личной собственностью. Стоит такой договор ровно $10 тыс.


Когда-то пикселястые взрывы и квадратные куски вирутального мяса открыли новую эпоху в жанре FPS


В 98 году программисты Valve так переписали движок первого Quake, что Half-Life смотрелся не хуже Quake 2

Quake 2

Руководствуясь все той же политикой открытого кода, Джон Кармак разрешил бесплатный доступ к телу самого Quake 2. Условия те же - бери исходный код, делай свою игру, продавай или распространяй ее как душе угодно, но будь добр поделиться собственными программными наработками со всеми. Соглашение об использовании движка вне "лицензии открытого использования" также стоит $10 тыс. за один проект. Единственной тонкостью является то, что компиляторы уровней пока не распространяются по GPL и реализуются в розницу по цене $5 тыс. за проект. Но это не означает, что вы не можете пользоваться модифицированными или переписанными компиляторами, существенно улучшающими, к слову, "родной" инструментарий id Software.


Sin - одна из многих, построенных на Quake 2 engine

Quake III Arena

Передовик труда, почетный пионер шейдеров и кривых Безье также доступен для использования. Однако, поскольку технологии далеко не устаревшие, а скорее наоборот, то и условия получения вожделенного кода очень и очень отличаются от GPL. Фирма предоставляет лицензию далеко не всем, тщательно рассматривая запросы и патронируя проекты. Это осуществляется с целью "эксклюзивности", рафинированности каждого лицензированного проекта во избежание распыления и, если так можно выразиться, деноминации бренда.

Среди основных достоинств следует отметить скорость рендеринга, особенно на современных системах, очень стройный и чистый код (Кармак, как известно, известный перфекционист и сторонник чистки кода). И, конечно же, огромную роль играет раскрученный мегабренд Quake III. То есть с лицензией вы получаете не только движок, но и внимание игровой прессы. Не следует забывать о встроенной поддержке шифрования и генерации CD key, немало попортившей крови хакерам и читерам от мультиплеера. Ко всему прочему в комплект входят и все наработки по игре Return to Castle Wolfenstein, а именно код замечательного AI и инструментарий скриптовых сцен.

Условия лицензии предоставляют код в ваше распоряжение, вы можете модифицировать его или разрабатывать на его основе ваши собственные технологии с возможностью их дальнейшего



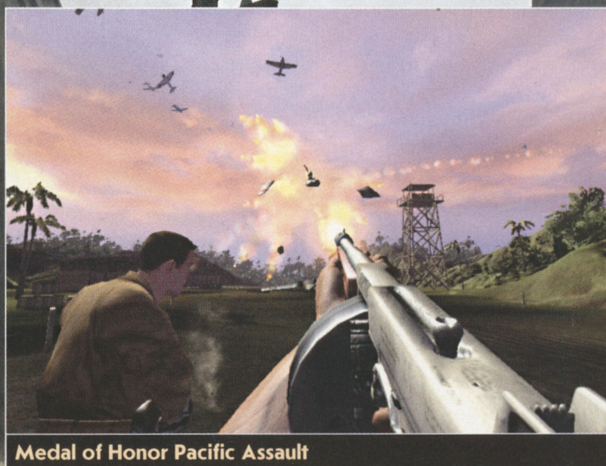
Quake III: Team Arena - а ведь с тех пор прошло уже три года

[2] General Public License - "лицензия открытого использования"

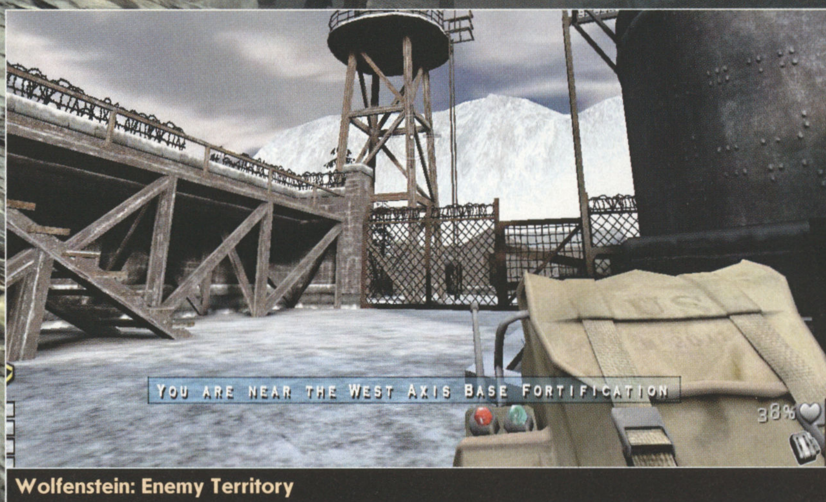
Движок Quake 3 отлично зарекомендовал себя в сражениях Второй мировой



Call of Duty



Medal of Honor Pacific Assault



Wolfenstein: Enemy Territory

лицензирования третьим лицам. Нечто подобное произошло со специально разработанным Raven Software для скриптовых сцен и анимации языком ICARUS, который впоследствии был использован при создании Elite Force 2 компанией Ritual Entertainment.

Техническая поддержка движка осуществляется непосредственно самим Джоном Кармаком. Поддержка реализуется как удаленно, так и в личных беседах, например, за игрой в баскетбол, практикуемой в id Software. К сожалению, ничего про катание в красном "Феррари" Джона не известно, но, полагаю, что и этого нельзя исключать.

Для всех вышеприведенных движков справедлива поддержка кроссплатформенности, то есть, покупая лицензию на Quake 2, вы получаете Linux, Mac и, где это возможно, Dreamcast-порт.

Счастье обладания самой, пожалуй, элегантно реализованной игровой 3D технологией стоит всего $250 тыс. за один проект плюс 5% роялти со всего проданного объема.

Исходные коды игр (не самого рендера, разумеется [3]) на движке QUAKE III Arena свободны для скачивания и дают возможность понять, что же вы можете получить за свои деньги.

Doom 3 Engine

Следующий шаг в развитии технологий от id Software и, пожалуй, всей игровой индустрии - новый движок от мистера Кармака. Для наиболее наглядной демонстрации было решено вернуться к основе успеха id, а именно к игре Doom. Сама идея игры ориентирована на то, чтобы продемонстрировать весь потенциал, все



Сейчас вы видите будущее

[3] Доступны для редактирования такие показатели как: точность, скорость и тому подобное, но не графическая основа движка

новые наработки: небольшие, но максимально детализированные помещения, кинематографично выглядящие модели, честный бамп-маппинг. К основным достоинствам нового движка следует отнести отказ от рассчитанных заранее лайтмапов. Отныне весь свет - динамический, это касается не только вспышек от выстрелов или фонарика, но, в первую очередь, освещения помещений. То же самое относится и к теням: теперь все тени и от объектов, и от геометрии уровня - динамические, что выводит движок Doom 3 на совершенно иной уровень реализма. Добавьте к этому "рельефные" текстуры, то есть бамп-маппинг, и вы получите невиданную доселе картинку, больше похожую на видеофильм, чем на компьютерную игру. Формально можно говорить о чем-то, что не дотягивает до уровня Doom 3, - является морально устаревшим.



Вполне естественно, что и новый движок будет доступен для лицензирования. На данный момент известно, что лицензию приобрели те же Raven Software для Quake IV. Движок также был куплен компанией Human Head, ответственной за Rune. Совершенно обоснованным будет предположение, что Gray Matter будет делать RtCW 2 на движке Doom 3 (видимо, после сдачи Trinity). Команда Splash Damage, занимавшаяся мультиплеерной частью RtCW, уже работает над многопользовательским проектом на новом движке.

Стоимость технологии Doom 3 официально не объявлена, однако различные источники называют одну и ту же цифру в $950 тыс. Поддержка осуществляется в обычных рамках сопровождения лицензируемых движков id Software.

Unreal/UnrealWarfare Engine

То, что изначально задумывалось как скромный робосимулятор, обернулось комплексом инструментов для разработчиков-программистов и настоящим прорывом для геймдизайнеров.

Unreal, долгое время считавшийся визави Quake, несмотря на примерно одинаковый с ним конечный результат, устроен совершенно по-другому. Можно сказать, что сама технология изначально несет в себе иную концепцию, иной подход к созданию конечного продукта. Система, во-первых, обладает максимальной интеграцией. Все, сколь-нибудь необходимое для девелопера, встроено либо в редактор, либо в код. Во-вторых, следует отметить максимальную ориентацию на разработчика. Это выражено в самой концепции WYSIWYG редактора, то есть вам не нужно компилировать карту, чтобы посмотреть, как она освещена, как размещены текстуры или определить оптимальную видимость. Редактор позволяет работать как с картами, так и с моделями и содержит в себе встроенную систему скриптового редактирования UnrealScript, позволяющую менять свойства, модифицировать или создавать новые игровые объекты. Таким образом, сам UnrealEd - редактор, объединяющий в себе все необходимые для работы с картами, моделями и их свойствами средства, - является минимальным, но вполне достаточным инструментом для создания самостоятельной игры. Отсюда следует важнейшее преимущество технологии Unreal - быстрота и удобство создания не только новых уровней, но и модификаций и даже новых игр при сохранении высочайшего качества визуального ряда. К несомненным достоинствам Unreal следует отнести и удачное приобретение физического движка KarmaEngine, входящего теперь в комплект поставки.

С другой стороны, необходимо отметить, что суть технологии не менялась еще с 98 года, так что Unreal Engine нельзя назвать суперпродвинутым чудом программирования. Со временем Epic Games удалось решить две основные трудности, однако решение это скорее экстенсивное, чем прогрессивное. Первая проблема - проблема быстродействия движка - решилась "сама собой", с течением времени. Прошло совсем немного времени, а процессоры стали в 5-10 раз мощнее тех, на которых Unreal предстал перед нами впервые. Вторая







Скаарджи в Unreal Tournament 2004 превратятся во что-то уже совершенно на себя непохожее

проблема - низкое число полигонов в кадре и, как следствие, низкая детализация уровней - была решена с помощью static meshes. Это особые объекты, рендерящиеся средствами видеокарты и не загружающие собой процессор. Изготовлены они, как правило, в сторонних редакторах типа 3D Studio Max и "вставленны" в UnrealEd. Таким образом, то, что мы видим в Unreal 2 или UT 2003, есть тот же старый, добрый "Анрил", о котором говорили еще в 96 году, сразу после выхода Quake, но с "прикрученными" фичами. С каждым новым релизом "прикручивается" новая "фича", что позволяет поддерживать однажды найденное решение на плаву. Тем самым, по крайне мере внешне, технология не подает ни малейших признаков старения и по-прежнему является одной из самых впечатляющих.

Однако за все несомненные плюсы и удобства приходится платить. Ценовая политика, поддерживаемая фирмой довольно жесткая. Приобретение лицензии на одну платформу PC обойдется вам в $350 тыс., это с учетом 3% роялти всего объема продаж. Лицензия без роялти будет стоить $750 тыс. за одну платформу плюс $100 тыс. за любой порт на ваш выбор. Лицензирование Unreal Engine подразумевает поддержку платформы PC и/или Xbox; если вы пожелаете портировать свое произведение на GameCube, Playstation 2 или Mac, то как раз потребуется приобретение еще одной, дополнительной лицензии за $50 тыс.

Примерно то же самое относится и к поддержке разработчиков. Платформы PC и Xbox поддерживаются изначально самими Epic Games. Вам предоставляется возможность напрямую общаться с сотрудниками фирмы и с другими обладателями лицензий посредством специального сервиса Unreal Developer Network, ориентированного на разработчиков. Если вам и этого кажется мало, всего за $100 тыс. откроется целая программа поддержки вашей игры, даже если с момента ее выхода прошел год. Что до остальных платформ, перечисленных выше, то поддержка осуществляется только авторами портов и за дополнительные деньги.

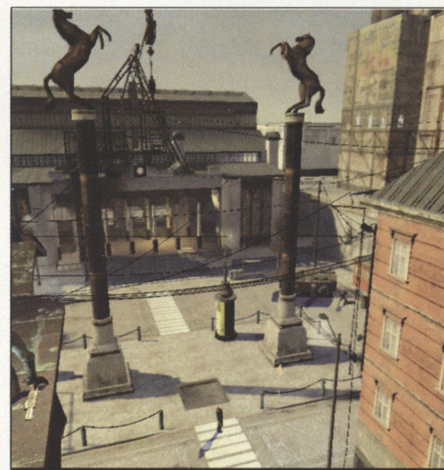
Source Engine

Собственный движок от авторов Half-Life был в какой-то мере неожиданностью для игрового сообщества. Все были практически уверены, что HL-2 по традиции будет реализована на Quake 3. Однако вопреки всем ожиданиям и предположениям работники Valve решили не полагаться на чужой, пусть и хороший движок, а пойти своим путем. Шли они долго, пять лет, но результат - Source Engine - того стоит.

Имея общие корни с Quake, в частности BSP-представление[4] закрытых пространств, Source на сегодня без сомнения является наиболее прогрессивным универсальным движком. Главное его отличие от потенциального конкурента - умение работать с большими пространствами, причем качество картинки индор и аутдор сцен неразличимо и одинаково высоко (чего нельзя сказать про, например, Battlefield 1942, где лайтмапы внутри помещений отсутствуют как класс [5]). Source поддерживает как прекалькулированное, так и динамическое освещение. Широкое распространение получил дисплейсмент карты, позволяющий морфить поверхности (скажем ландшафт) в реальном времени.

Одно из главных достоинств Source в интегрированном блоке физики Havoc, поддерживающем не только инверсную кинематику, но и средства передвижения и взаимодействия объектов разных физических объемов.

Огромное внимание уделено лицевой анимации моделей наравне с технологи-



Рабочие возводят City 17 на движке Half-Life 2





Отличная мимика персонажей - одна из характерных черт Source Engine, бармен из Vampire: The Masquerade-Bloodlines с нами полностью согласен

[4] BSP - Binary Space Partitioning tree технология сортировки. Бинарное дерево, используемое для распределения и поиска многоугольников и многогранников в n-мерном пространстве.

[5] Внутри помещений в Battlefield нет источников освещения, комнаты просто "залиты" светом определенной яркости


Если судить по скриншотам, то разработчики Vampire: The Masquerade-Bloodlines научились работать с Source Engine более чем качественно



ей совмещения губ и речи "говорящих" персонажей. Прибавьте к этому великолепный AI, позволяющий, по словам разработчиков, практически обходиться без искусственно срежиссированных скриптовых сцен для создания полного взаимодействия не только игрока с окружающими его персонажами, но и самих персонажей между собой. В результате мы получим движок-мечту. Да, пожалуй, с точки зрения графики Source выглядит не столь захватывающе, как Doom 3, с которым, несомненно, будут постоянно проводиться параллели. Но не следует забывать совсем разное назначение этих технологий. Doom ориентирован на кинематографичность происходящего, показывая нам небольшие, но детализованные, максимально приближенные к реальности сцены. HL 2, напротив, не ограничивает игрока коридорами и военными базами. Огромный город, верфь, корабельное кладбище с прилегающей автострадой - вот на что способен Source Engine.

Совершенно ясно, что такой dream-engine стоит очень и очень немало. На данный момент технология уже лицензирована, ее приобрели Troika Games для работы над Vampire: The Masquerade-Bloodlines, шутера с элементами RPG.

Touchdown Entertainment (Lithtech)

Технология от Touchdown Entertainment изначально называлась Direct Engine, разрабатывалась в тесном сотрудничестве Monolith с Microsoft и предназначалась для демонстрации мощи и гибкости Direct 3D API. С мощью и гибкостью получалось как-то не очень, посему разработка движка затягивалась, в результате команда разработчиков разошлась с "Майкрософтом", учредив собственную компанию, ориентированную уже не только на написание движков, но и на создание игр. Концепция Lithtech Engine имеет схожие корни с Quake, за исключением, разумеется, того, что использует Direct 3D вместо OpenGL.

После довольно удачной серии игр, выпущенных компанией на своем движке, технология начала приобретать популярность благодаря удачной реализации и, прежде всего, мудрой ценовой политике. Сейчас движок Lithtech, уже версии 2, переживает существенные перемены. Во-первых, он был разделен по платформам, во-вторых, предлагается в различных вариантах в зависимости от ваших потребностей.

Jupiter System (N.O.L.F. 2) - теперешнее состояние технологии, ориентированное на PC, - поддерживает большие открытые пространства. Реализована роскошная система лицевой анимации, отражающая текущее поведение персонажа (страх, ярость, спокойствие, радость и т.п.) и синхронизации губ в соответствии с произносимым текстом.

Triton System - дальнейшее развитие вышеописанной системы для игры TRON 2.0, включающее в себя новые шейдерные эффекты (glow для мерцания объектов [6]) и дополнительный блок физики транспортных средств.

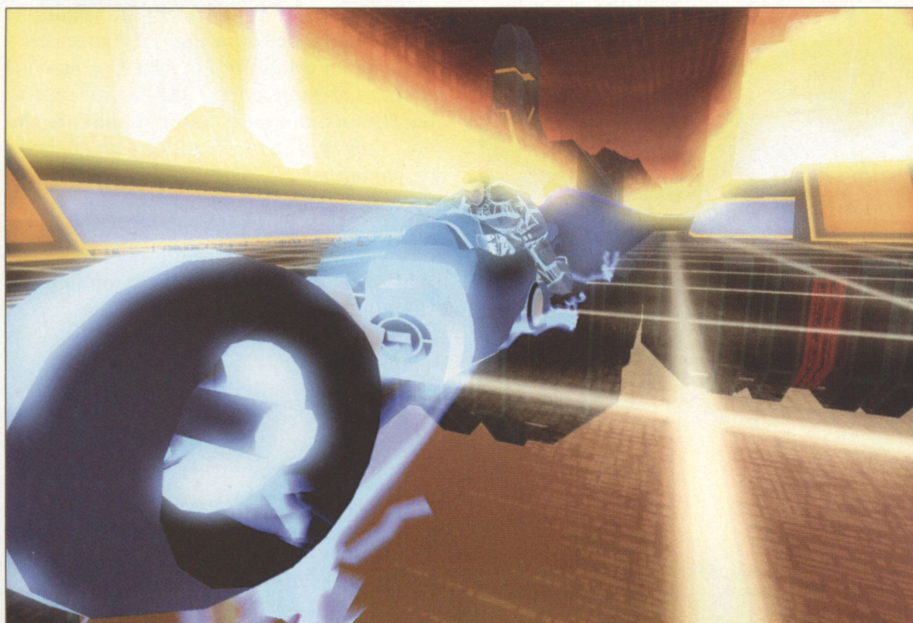
LithTech Talon System, напротив, является слегка запылившейся технологией, лишенной всего вышеперечисленного. Это бюджетный минимум, который, однако, при умении и должном подходе, позволяет создавать такие шедевры как Alien vs. Predator 2.

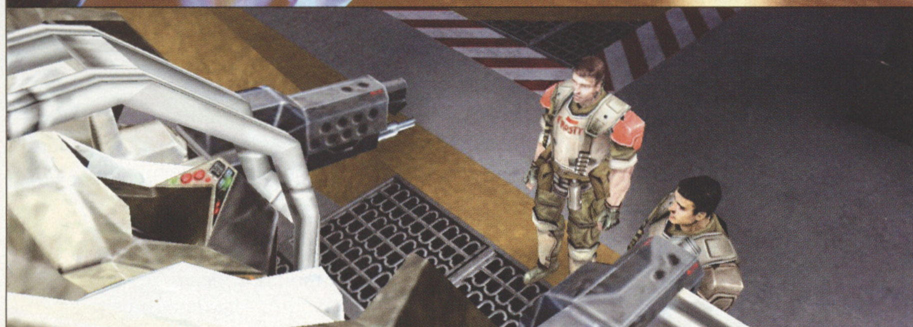
LithTech Cobalt System является аналогом Jupiter, ориентированным на Playstation 2 и Gamecube.

К очевидным преимуществам LithTech Engine следует отнести гибкий


Любимица публики Кейт Арчер, сделала для Lithtech Engine почти столько же, сколько и мудрая ценовая политика Monolith

[6] Помните характерное сияние вокруг персонажей? Это как раз и есть glow.







Shogo: Mobile Armor Division, Alien vs. Predator 2 и Tron 2.0 - одна и та же технология образца 1998, 2000 и 2003 года

и широкий инструментарий, интегрированный в пакет DEdit, аналогичный по своей сути UnrealEdit, позволяющий работать и с уровнями, и с моделями, и с объектами (в том числе, particle источниками [7]). Более того, с помощью этого инструментария можно просматривать отрендеренные в Maya сцены.

С другой стороны, в целом LithTech Jupiter System можно было бы описать как "очень продвинутый Quake с Direct 3D, посредственной физикой, но зато с инструментарием Unreal". Резюме - на сегодняшний день эта технология является развитием движка аж пятилетней давности, к которому постоянно что-то "прикручивается", но который вполне отвечает всем современным требованием.

Условия приобретения лицензии Jupiter System довольно интересны. Движок продается не компании, а на каждое рабочее место. Сколько у вас программистов? Два? Покупайте две лицензии. Но всего по $10 тыс. Джейсон Холл поясняет это так, что любая, даже самая маленькая компания сможет приобрести Jupiter System в зависимости от потребностей и количества занятых сотрудников. Поддержка включает в себя специальный онлайн сервис для разработчиков.

Codecult

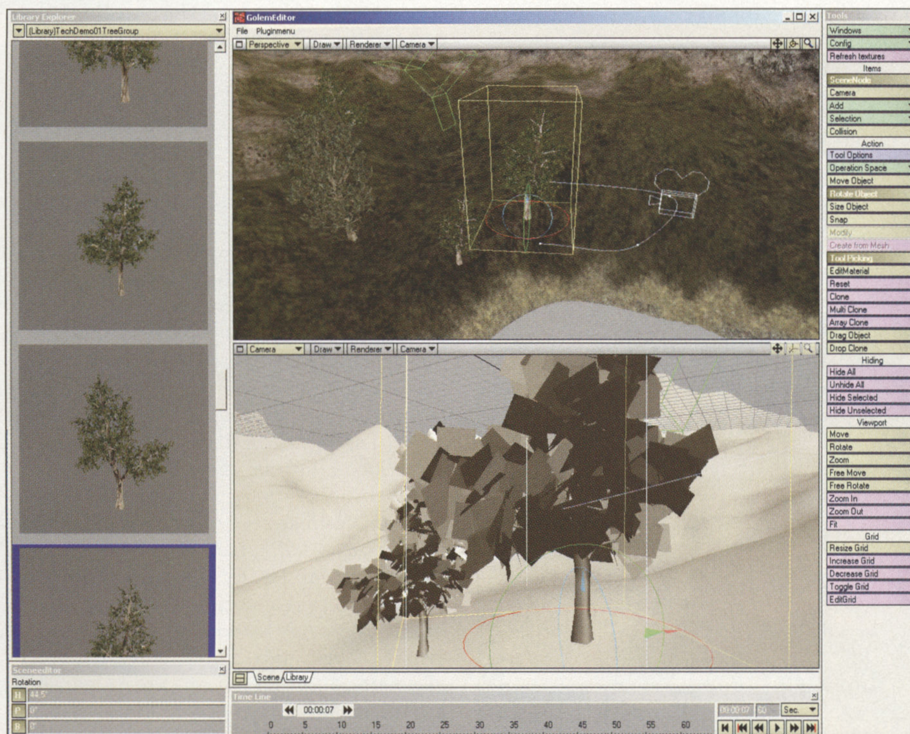
В отличие от вышеприведенных движков, технология Codecult ориентирована не столько на разработчиков игр, сколько на производителей "железа". Причем не только компьютерного. NVIDIA использует Codecult для создания технологических демок, показывающих последние достижения в области 3D-акселераторов. А последний клиент - известная немецкая фирма Siemens, занимающаяся разработкой высокоскоростного поезда в Шанхае, заказала максимально детализированный графический 3D-симулятор строящийся линии. Вообще, технология как раз и ориентирована не только на игры, но и на симуляцию различных производственных процессов с максимальной графической достовер-





Codecult справляется с закрытыми и открытыми пространствами не хуже Unreal

[7] Particle - "частица", все эффекты дыма-снега-дождя-капель крови, в общем все, что не модели и не геометрия уровня


В таком редакторе создаются знаменитые 3D-бенчмарки


Симулятор сверхскоростной линии для Siemens (все 19 миль железнодорожного полотна, между прочим)

ностью.

В комплект поставки входит сам движок, редактор, визуализирующий практически все стадии разработки - создание моделей, уровней и объектов. Основная изюминка - особый скриптовый язык, особенно важный при создании неинтерактивных демок, управляющий объектами, персонажами и камерой. Авторы особо подчеркивают ориентацию Codecult на лицензирование, что подразумевает максимальную гибкость и универсальность при решении самых различных задач.

Стоимость лицензии составляет около $100 тыс. в зависимости от требований заказчика.

NetImmerse/Gamebryo

Еще одна технология, изначально ориентированная на лицензирование, собственной игры на ее основе не было. Зато такие известные игры, как Dark Age of Camelot, Freedom Force и шедевральный The Elder Scrolls III Morrowind, созданы именно на этом движке. Компания NDL создала прототип NetImmerse в далеком теперь 1996 году. На его основе было выпущено более 70 игр, включая все вышеперечисленные. С тех пор технология непрерывно улучшается, портируется на различные игровые платформы. Последняя инкарнация получила название Gamebryo.

Отличие данной технологии от, скажем, Quake или Unreal в том, что она не предназначена для создания исключительно 3D-шутеров. Движок крайне универсален и ориентирован, помимо прочего, на большие открытые пространства. Лучше иллюстрацией возможностей и потенциала Gamebryo является несомненный шедевр Morrowind.

Помимо кросс-платформенного движка для PC, Gamebox, PS2 и Gamecube, Gamebryo являет собой целый пакет плагинов экспорта/импорта из 3D Max и Maya, имеющий возможность "затачивать" полученное под вышеперечисленные платформы. Кроме того, поставляется целая система, оптимизирующая работу с пиксель- и вертексшейдерами [8]. Шейдеры можно не только "перетаскивать" прямо в движок после отрисовки в RenderMonkey или cgFX, но и легко изменять без вмешательства программистов.

Система поддержки покупателей лицензии основана на общении с лицами, принимавшими участие в программировании Gamebryo, что, конечно, несколько проигрывает поддержке id Sofware или того же Touchdown Entertaiment. С другой стороны, обилие покупателей приводит к тому, что в каждом новом обновлении движка появляются пожелания пользователей. Таким образом, технология непрерывно развивается под влиянием совершенно разных разработчиков, что придает ей еще больше универсальности.

Покупка лицензии Gamebryo разделена на две категории - только для одного проекта или же в неограниченное пользование. В первом случае, для одной платформы лицензия будет стоить $50 тыс. долларов плюс еще 25 за каждую


Renderware - Quake автосимуляторов и гонок


Подлинные возможности шейдеров в Gamebryo

[8] Шейдер - от анл. shading (штриховать), подпрограммы с описанием закраски или эффектов накладываемых на поверхность при рендеренге (цвет, блики, шероховатости, светильники и пр.)


Шикарной графикой Morrowind обязан движку Gamebryo

платформу (при вашем желании). При неограниченном использовании вам придется выложить $150 тыс. плюс еще $50 тыс. за каждую дополнительную платформу. Поддержка оплачивается отдельно и составляет $25 и $40 тыс. в год соответственно.

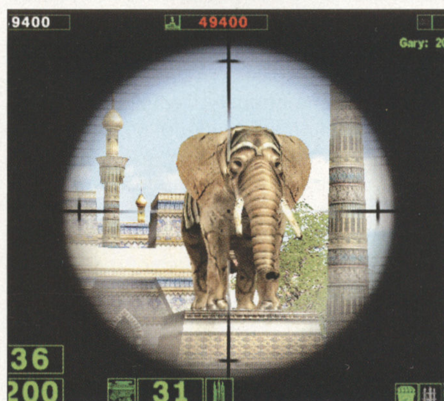
Serious Engine

Технология, продемонстрированная в Serious Sam, примечательна, прежде всего, масштабностью. Масштабностью всего - открытых пространств, количеством монстров в кадре, количеством интерактивных (разрушаемых) объектов. Это действительно стало откровением на фоне аналогичных игр жанра, однако, как вскоре и выяснилось, подобное достижение оказалось легко воспроизводимым. Кроме масштабности, трудно выделить в технологии Serious Engine какую-либо выгодно отличающую его особенность. Причина отчасти и в том, что таких особенностей, в общем-то, и нет. Сказать, что интерьеры особо детализированы нельзя, да и в бесконечных просторах, утыканных деревьями, ничего сногсшибательного нет. Сами разработчики выделяют продвинутый и всесторонний редактор ресурсов. О редакторе можно сказать, что он является вершиной технологии WYSIWYG [9], где все, включая тени, отображается непосредственно в редакторе в реальном времени. Надобности компилировать уровень нет.

К недостаткам Serious Engine относится то, что технология очень узконаправленна на создание аркадных шутеров и особый смысл в ее приобретении есть в том случае, если вы заняты аналогичным проектом. Дело усугубляется


Помимо огромных уровней из движка Serious Sam можно лепить отличных снеговиков





еще и тем, что "живет" Serious Engine на платформе PC (единственный "порт" Serious Sam был на Xbox - приставке с внутренностями PC).

Лицензирование движка может быть осуществлено следующими способами. Вы можете положить депозит в $20 тыс., а взамен получить собственно движок в надежде на то, что когда-нибудь сможете "добить в кассу" на поддержку и сопровождение. За $35 тыс. вы получите минимально возможную поддержку, об обновлениях придется забыть. $75 тыс. стоит возможность пообщаться с хорватскими разработчиками лично, правда, за свой счет (что кажется несколько дороговато), плюс полгода удаленной поддержки через интернет. И только за $100 тыс. вы сможете получить примерно тот сервис, на который следует рассчитывать при покупке лицензии. При этом за срочную помощь в 24 часа в течение года опять же придется доплачивать 2 тысячи денег. По-видимому, это как раз тот случай, когда написание собственного движка будет выгодней, чем покупка полновесной лицензии, что, кстати, и доказано недавно вышедшей Will Rock.

RenderWare

Работа над универсальным кросс-платформенным 3D API [10] началась еще в далеком 1994 году. Посему можно смело утверждать, что RenderWare - ветеран и настоящий столп 3D технологий. Вначале, правда, предполагалось, что основными полями деятельности RenderWare будут системы автоматического проектирования, трехмерное моделирование молекул, пакеты презентаций и образования. Со временем, а также благодаря бурному росту вычислительных способностей компьютеров, технология превратилась в гибкий и удобный инструмент для создания 3D игр самого различного жанра. Лидерство принадлежит собственно авторам технологии, компании Criterion Software, породившей впоследствии студию Criterion-games, особо известную благодаря своей бурной деятельности на рынке игр для PlayStation 2.

Можно сказать, что, в отличие от агрессивно продвигаемых на рынке движков, RenderWare является как бы "рабочей лошадкой для своих". О нем знают все те, кому положено знать, и они уже давно сделали свой выбор, прекратив метания от одной технологии к другой.

С графической точки зрения движок в основном ориентирован на создание масштабных сцен, включающих в себя открытые пространства плюс к этому - большое число персонажей (объектов). Он идеален на сегодняшний день для создания спортивных симуляторов, экшен-гонок, адвентюр и т.д. На его основе были созданы GTA3, Tony Hawk's Pro Skater 3, Pro Evolution Soccer. Более того, правильным будет сделать такое предположение: если игра от Namco (или другого приставочного гиганта) не создана на собственной технологии, то, скорее

[9] WYSIWYG - от английского What you see is what you get ("что видишь, то и получаешь")
[10] API - Application Programming Interface ("интерфейс программных приложений").





С помощью RenderWare можно построить как тропический рай GTA:VC, так и постапокалипсис Axle Rage







всего, она сделана на RenderWare.

Сам продукт представляет собой две части - RenderWare Platform и RenderWare Studio. Первая часть состоит из рендера, кроссплатформенного API, универсального блока AI и блока физики с претензией на поддержку инверсной кинематики. RenderWare Studio есть полный инструментарий разработчика - компиляторы и дебагеры, плагины для моделлеров и тому подобное. Самое интересное то, что оформлен инструментарий в виде графического Windows-приложения и позволяет, перетаскивая, скажем, модели в игру, буквально на лету изменять ваш проект.

Стоит отметить, что программа поддержки включает самые разнообразные мероприятия и, пожалуй, является наиболее привлекательной. К вашим услугам специальные курсы, очные консультации, а также обширная автоматизированная база данных.

Такая технология ориентирована на состоятельных господ. Это не то чтобы "Феррари" среди движков, но скорее "Мерседес", надежный и очень удобный. Но очень недешевый. Добавьте сюда необходимость лицензирования студий и компиляторов под GameCube (или PS 2), и вы получите сумму порядка $300 тыс.

Torque Engine

Когда Dynamix, автор мультиплеерных боевиков Starsiege и Tribes 1/2, слегка поссорилась с Sierra, родилась компания GarageGames. После переговоров последние решили передать редактор, весь инструментарий и исходный код движка в фактически бесплатное пользование широким массам разработчиков.

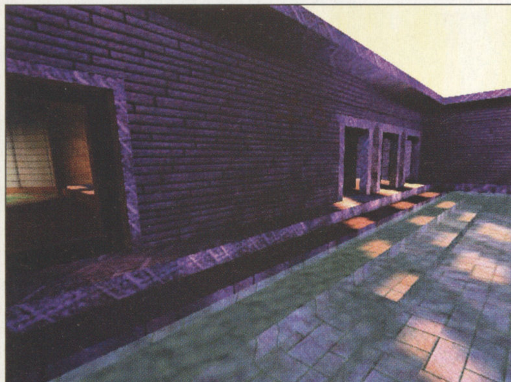
Нет лучшей иллюстрации возможностей Torque Engine, чем игра Tribes 2. Огромные открытые пространства, отменный мультиплеер, отличный блок физики - вот что это такое. Редактор уровней, к слову, позволяет "засасывать" уровни в *.map файлах, то есть их можно создавать в столь привычных левелдизайнерам редакторах, как QuArK или Wordcraft. Открытые пространства могут генериться без вашего участия, динамически, прямо в игре.

Великолепная сетевая технология, полностью доказавшая свою состоятельность, плюс далеко не самый устаревший рендер стоят всего-навсего $100 без процентов, роялти и прочих "накруток". Единственное условие сделки: объем продаж вашей игры не превысит $500 тыс. Плюс вы получаете все апдейты и поддержку через форум. Движок расходится по рукам, и на его основе уже вышли игры Marble Blast, Orbz и забавные Think Tanks.









Если это не фейк, то у движка неплохо проработаны световые эффекты

Альтернативные движки

Помимо перечисленных известных движков, есть альтернативные технологии. Они молоды, активно развиваются, но за ними нет хитов, продавшихся многомиллионными тиражами.

Genesis3D

Genesis3D изначально предназначался для лицензионной продажи. Авторы просили символическую плату в $10 тыс. Однако распространение "не пошло". Что-то разладилось в механизме обновления технологии, в результате чего потенциально интересный движок выглядит на сегодняшний день довольно отсталым.

Движок, исходники, редактор и конверторы распространяются бесплатно, но на условиях, что в заставке вашей игры будет продемонстрирован логотип Genesis 3D, и что вы сделаете доступными ваши наработки.

Если же вы не желаете делиться собственными достижениями и не можете мириться с чужим логотипом в вашей игре, вопрос можно уладить всего за $10 тыс. Из вышесказанного следует, что Genesis3D не самый лучший вариант в смысле поддержки. Авторы-разработчики разбежались и поддерживают движок на плаву только энтузиасты, да и то в свободное время. Техподдержка осуществляется через форумы путем общения с такими же кустарными геймдевелоперами.

Amp Engine

Технология, явившая миру горе-игру Gore, на самом деле имеет гораздо более глубокие корни. Работа началась еще в 1998 году и развивалась "по мотивам" первого Quake. Даже карты демо-версии движка чем-то напоминали уровни Quake. После выхода Gore, чей дебют был, мягко говоря, не совсем удачным, разработчики немного затихли, но совсем на короткое время. Буквально через несколько месяцев они "выкатили" продолжение, а именно Amp 2. В описаниях новой технологии практически нет ничего о Gore, зато очень много терминов, ассоциирующихся с грядущим Doom 3.

Встроенный в движок редактор карт позволяет просматривать освещение и текстурирование карт в реальном времени (WYSIWYG). Помимо фич, реализованных в первой версии, Amp 2 содержит богатые возможности для работы с освещением и тенями (перпиксельная трассировка света), поддержку пиксельных шейдеров и продвинутую анимацию с блендингом до четырех костей [11]. Реализован бамп-мапинг и выглядит он не хуже, чем в Doom 3, а также спекулярное освещение, освобождающее от нелепых попыток имитировать блестящие поверхности с помощью энвайромент маппинга. Короче говоря, по заявлениям разработчиков, движок довольно продвинут, что, кстати, подтверждается демоверсией. Картинки, выдаваемые демкой, выглядят вполне убедительно, а скорость работы - потрясающе высокая. Самая главная особенность в том, что Amp 2 не пользуется прекалькулированными лайтмапами [12], все источники света - динамические. Трудно поверить, что за спиной Кармака кто-то создал нечто подобное, но это факт. Для его подтверждения достаточно скачать демо-версию.

Движок не портирован и обитает исключительно в среде Windows.

Разработчики предлагают весьма интересные условия лицензирования. Всего $200 будет стоить лицензия на пользование движком на одном рабочем месте. Однако распространяться такие игры могут только как shareware, они не могут продаваться или распространяться без "профессиональной" лицензии. Такая лицензия стоит уже $2 тыс. долларов за одно рабочее место. Неограниченная рабочими местами лицензия с поддержкой стоит $25 тыс. Все эти варианты подразумевают использование движка без возможности менять исходники, то есть вы будете находиться в рамках total conversion. Для работы с исходниками движка, редактора и всех плагинов потребуется заплатить $40 тыс., что не так дорого на фоне остальных. Поддержка приобретается отдельно и стоит $500 долларов в год. Роялти не требуется, нет никаких ограничений на количество проектов и условия распространения.



Сцена из amp2engine demo может конкурировать с DOOM 3, если постарается...

Конечно, это далеко не все движки, предлагаемые к лицензированию. Мы рассмотрели только "бренды", самые раскрученные технологии, на которых уже реализована, как минимум, одна коммерчески удачная игра. Говорить о всех движках и условиях их приобретения нет особого смысла, на данный момент спрос не превышает предложения. Существует масса полубесплатных и совсем бесплатных технологий, находящихся, тем не менее, на очень приличном уровне реализации и демонстрирующих впечатляющие возможности. С другой стороны, на подходе новые технологии, например, Source Engine от Valve и Doom 3 от id Software. Эти движки, несомненно, также будут доступны для лицензирования (а Raven Software уже затарилась и вовсю ваяет Quake 4) и продемонстрируют новый этап развития 3D-технологий.

[11] От англ. blending ("смешивание"). Анимация для большого количества костей. Например человек в игре сможет идти боком, смотреть в другую сторону и при этом качать головой. Разумеется все это должно выполняться плавно.

[12] Например, в Quake - освещение рассчитывалось заранее, нельзя было менять освещенность уровня (кроме примитивного "погасить свет"). С прекалькулированными лайтмапами в комплекте поставляются статичные тени от геометрии уровня, как они посчитались на момент компиляции, так и будут в игре. Если хотите пример не просчитанного заранее освещения - вспомните момент из видео DOOM 3, где демон появляется в раскачивающемся источнике света.

Cybersport News

Сергей СЕРЕБРЯНИКОВ aka ЗВеРЬ
Андрей ИВАНОВ

США – хозяин WCG 2004


На этих трамвайчиках в 2004 году предстоит покататься прогеймерам всего мира...

Еще не отыгран финал WCG 2003, а организаторы турнира уже анонсировали место проведения WCG 2004. Очередным домом для проведения "Мировых Компьютерных Игр" станет американский город Сан-Франциско. Впервые в истории WCG финальные турниры состоятся за пределами Кореи. Остается надеяться, что организаторы не испытывают дискриминационных настроений по отношению к России, и в ближайшие годы нам тоже выпадет счастье проводить столь почетное соревнование. - С.С.

Шведские страсти

В одно время с российским этапом World Cyber Games 2003 прошли отборочные туры и в Швеции. Расклад выдался примерно следующим. В номинации Counter-Strike легко победили ветераны из SK.swe. Основной конкурент этого признанного лидера, команда Adrenalin (team 9), не смогла даже выйти из группы, чем существенно упростила задачу SK. В финале SK.swe победила Frontline[EYE] со счетом 13:3 на карте de_nuke (9:3 SK.swe CT, 4:0 SK.swe T). Что же до номинации Unreal Tournament 2003, то здесь сложилась следующая тройка призеров:


Победившая SK ликует

1. Viruz-Znatch – путевка на финалы в Корею
2. iN-Jesus
3. Viruz-Cata. - С.С.

Чехи и словаки объединились

Обитавшие когда-то в одном социалистическом государстве чехи и словаки нашли новую актуальную тему для тес-



ного сотрудничества. Профессиональные киберспортсмены Чехии и Словакии приняли решение провести объединенный отборочный турнир WCG 2003 в городе Брно. В финале приняло участие 200 человек. Результаты оказались следующими: от Чехии в Корею поедут nEophyte (CS), nEph.Destroyer (SC: BW), nex_Dratek (AoM), Buh (Fifa 2003) nEph.KMerlin (War3) и uw|noth!ng (UT2003); Словакию в Корее будут представлять NecroRaisers (CS), nEph.Comon (SC: BW), SGC.Frido (War3), nEph.senti (UT2003). Среди победителей оказалось много представителей объединенного клана nEophyte, который в очередной раз подтвердил свое лидерство чехословацком киберспорте. - С.С.

WCG 2003 в Казахстане

Казахстан проводил отборочные игры к WCG 2003 практически одновременно с российским финалом. Главным фаворитом турнира считался клан L_Clan, который принимал участие в показательных играх с ведущими командами России, и о котором крайне лестно отзывались российские про-геймперы. Но в ходе соревнований этот клан выступил неудачно, что повлекло за собой череду уходов игроков из команды.

Итоговые результаты:

Counter-Strike

1 место – mF, поездка в Корею + 5000 у.е.

2 место – a-41, 2000 у.е.

3 место – L_Clan, 1000 у.е.

Warcraft III Reign of Chaos

1 место – Darksun[RA], поездка в Корею + 2000 у.е.

2 место – Adolf[RA], поездка в Корею + 1000 у.е.

3 место – L_Clan_RaYaN, поездка в Корею + 350 у.е.

Starcraft: Blood War

1 место – Shanhai, поездка в Корею + 2000 у.е.

2 место – Temujin, поездка в Корею + 1000 у.е.

3 место – L_Clan_Chakra, поездка в Корею + 350 у.е.

Unreal Tournament 2003

1 место – L_Clan_Cho3en, поездка в Корею + 2000 у.е.

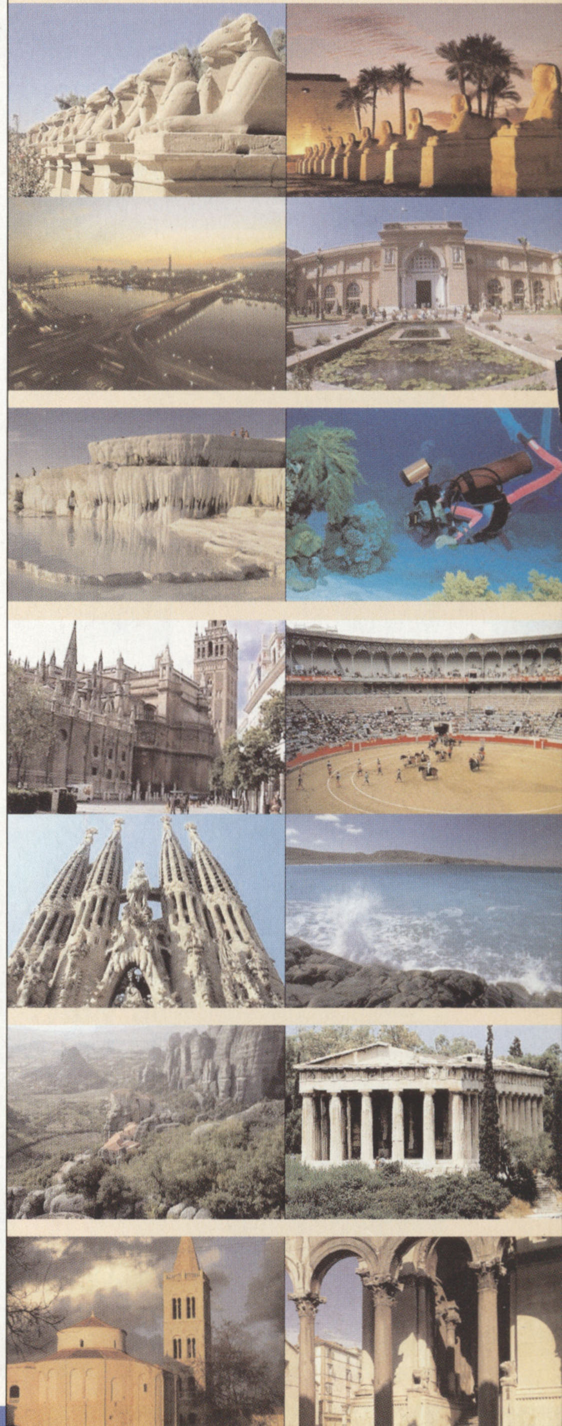
2 место – L_Clan_Ripley, поездка в Корею + 1000 у.е.

3 место – Unicode.Rostik, поездка в Корею + 350 у.е.

www.alfatravel.ru

Альфа Трэвел

-Египет
-Турция
-Испания
-Греция
-Хорватия
-Кипр




Брно 2003: призы уже приготовлены

Всего от Казахстана в Корею поедут четырнадцать игроков. - С.С.


Финал в Киеве



Очередные вести с посевной

В Киеве также прошли отборочные к WCG 2003. Главным событием стало восхождение из лузеров к победителям maverick|c4 из Одессы. Вообще же, одесситы, стараниями своих игроков, сумели заполучить восемь путевок из девяти.

Counter-Strike

1 место – maverick|c4 – 2000 у.е. + поездка в Корею

2 место – pro100 – 1000 у.е.

3 место – nz.TreezZ – 700 у.е.

StarCraft

1 место – White-Ra – 1200 у.е. + поездка в Корею

2 место – ut)Winerman.S2 – 600 у.е.

3 место – k7.Topick – 300 у.е.

WarCraft III

1 место – C14'Maloy – 1200 у.е. + поездка в Корею

2 место – Under|ground.Sp – 600 у.е. + поездка в Корею

3 место – 3V.W1nn3R.Vogg – 300 у.е.

UT2003

1 место – allgames|Chip.masK – 1200 у.е. + поездка в Корею

2 место – allgames.xan – 600 у.е. + поездка в Корею

3 место – HR|Joe – 300 у.е.

Нет, это не Москва, это Алматы! Вот в таких местах там проходят турниры


Победителям отборочных WCG 2003 Украины вместо обещанных денег подарили всевозможную технику. Изменение было встречено с энтузиазмом – дело в том, что с выигранных денег на Украине пришлось бы платить большой налог, а так, получив призы, ценность которых превышает заявленные призовые, игроки оказались в выигрыше. - С.С.



schroet kommando
GAMING IS BELIEVING

Schroet Kommando укрепляет ряды

SK заполучил в свои ряды сильнейших игроков Франции по WCIII. В то время, как Insomnia, Heman и Dominator отправятся в Корею, новички в лице ToD и FatC постараются заменить их в ближайших online турнирах. Представители SK неоднократно заявляли, что они берут неизвестных игроков и стараются сделать из них звезд, но в данном случае, видимо времени уже не было. Больше других в этой истории пострадал бывший клан французов Armateam, более известный как Intox, потерявший своих лучших игроков.



Valve выпускает пар

Valve завершила тестирование технологии STEAM и переводит ее на коммерческую основу. Вся база пользователей была удалена. Отныне для пользования услугами STEAM нужна регистрация с указанием лицензионного CD-key от любой игры Valve.



Обладатели лицензионных копий Half-Life и Half-Life: Counter-Strike смогут бесплатно играть в Counter-Strike 1.6 beta, однако чтобы скачать любую из коммерческих игр через STEAM, потребуется заплатить 9,99$. Также всем пользователям STEAM 1.0 обещан пряник в виде трех новых роликов из Half-Life 2. Ну, а сам Half-Life 2 и многострадальный Counter-Strike: Condition Zero должны стать первыми продуктами, распространяемыми через STEAM. По результатам опроса сайта CS Nation, услугами новшества от Valve собираются воспользоваться всего 18% из четырех с половиной тысяч принявших участие в голосовании посетителей. - А.И.

Сергей СЕРЕБРЯНИКОВ aka 3BePЬ

7 скандалов киберспорта

Откусить сопернику ухо или наколоться допингом – теперь не модно, но ясности и смысла в скандалах кибератлетов не больше, чем в спортивных

1 В 2001 году Америка погрязла в скандалах вокруг турниров CPL и CAL. Тогда возник конфликт между ведущим Quake-журналистом Рей Волшем aka Methos и главным администратором CPL - Джо Бако aka Thorian. Уходивший со сцены CPL, Methos сказал что опубликует материал о причинах своего ухода... Но до сих пор так ничего и не опубликовал, возможно из-за мгновенного решения руководства лиги о смещении со своего поста Джо Бако (таким образом видимо разменявшей фигуру судьи на молчание Рея Волша). Избежав такого скандала, лига сумела сохранить хорошую мину при плохой игре.



cyberathlete® professional★league

Че случилось-то? Уволили судью, чтобы заткнуть журналиста.

2 В тот же год произошла еще одна история и снова с уже известным Реем Волшем. В матче американской лиги KIT между **[xeno] clan** и **the Stickmen** , где Волш на этот раз уже сам был судьей, произошел странный казус. В конце игры команда the Stickmen пряталась по всей карте, а вскоре приняла решение не респаунить-ся и таким образом смогли пролежать до конца игры выиграв всего три фрага. В последствии оказалось, что forced respawn (автоматическое перерождение) было выставлено на 20-ть секунд вместо 5-ти. Xeno требовали переигровки, но Рей Волш не пошел на это, засчитав им поражение. Для примера на WCG Russia 2001 судьи были поставлены в похожие условия, но приняли решение о переигровке.

Че случилось-то? the Stickmen победили.



UNR.Luke

3 В конце 2001-ого года в Лондоне состоялся европейский командный чемпионат ELSA CPL по игре в Quake III. Победители прошлогоднего чемпионата, россияне TeamC58 проиграли на этот раз в четвертьфинале англичанам, и заняли лишь пятое место. Но, у многих участников виртуальных сражений появились сомнения в справедливости такого результата - один из игроков английской команды - UNR.Luke в определенные моменты игры становился неуязвим. Несколько раз англичанин пропускал серьезные атаки со стороны TeamC58, однако, при прямом попадании в него, здоровье у UNR.Luke не уменьшалось. Впоследствии сам игрок заявил, что обратил внимание на это, но пояснил, что и нормально выполнить рокетджамп не мог. В связи с тем, что российская команда не подала протест сразу после игры, конфликт благополучно замяли.

Че случилось-то? UNR.Luke уличили в читерстве.

4 2003-й год, год крупных турниров и заоблачных призов. ФКС анонсировала “Золотую Мышь”, СКР готовилась к проведению “ESWC 2003 Russia”.

Первым пошел ко дну турнир, который считали главным шагом на пути признания российского киберспорта, спортом так таковым. Весть пришла из стана ФКС. Турнир имевший в начале название “кубок Тягачева” оказался просто финансово невыгоден и ФКС перенесла его на неопределенный срок.

Че случилось-то? Турнир отменили.

5 5. Неудача ФКС вдохновила их прямых конкурентов СКР. У них в рукаве был припрятан козырь - кубок мира ESWC. Сперва, казалось, их постигла та же участь, что и ФКС – турнир пришлось перенести, но это не помешало провести отборочные. После которых во Францию не смогли отправить лучших игроков России! Аскольд, BigMan, emax и вся команда CS не получили вовремя виз. Как ни странно, но тогда в среде киберспортсменов впервые прозвучало самое главное заявление за последние годы: пора заключать договора между игроками и организаторами с разграничением всех прав.

Че случилось-то? Не получили вовремя виз, никуда не поехали.



Вместо поездки во Францию Бигмен довольствуется едой из Московского Макдональдса...

6 Нынешний WCG 2003 также отметился скандалом. 10 сентября рунет ощетинился новостями, из которых следовало что: “разгромив 5-ть этажей гостиницы, киберспортсмены умудрилась скинуть диван в шахту лифта, помыться в струе пожарного шланга и пойти спать. Организаторам WCG Russia 2003 гостиница “Салют” выставила счет в круглую сумму 75 тыс. рублей. Недолго посовещавшись, организаторы приняли решение урезать призовой фонд ровно на $2500. Таким образом пустив эти деньги на возмещение ущерба.”



Хотя, по словам нашего источника (оного из непосредственных участников WCG), либо размер дебоша преувеличивают, либо горничные мгновенно управились с бардаком.

Че случилось-то? Подростки выпили, из этого раздули шумиху.

7 ФКС отложили на неопределенный срок “Невский Кубок”, на который по их пресс-релизу был заявлен всего один игрок! И это притом, что призовой фонд был в размере $50 тыс... Причина – этих самых $50 тыс. на самом деле не нашлось. Как говориться “ну не шмогла”.

Че случилось-то? Деньги закончились.

World Cyber Games 2003

Shotgun

В начале сентября состоялось главное киберспортивное событие года - финал российского этапа World Cyber Games. Четыре дня подряд, начиная с седьмого числа, почти 500 лучших российских геймеров соревновались в своем любимом ремесле. Ставки были очень высоки, на кону стояла поездка в Корею и призовые в уссурийских енотах с тремя нолями после единицы.

Открытие World Cyber Games состоялось в action-центре "Война&Мир". Как это уже стало традицией, в начале мероприятия выступили VIP-персоны, среди которых были отмечены Мила Масина (координатор проекта WCG в странах СНГ и Балтии), а также Дмитрий Смит aka Dilvish (главный судья). После вступительной речи всех участников пригласили к "снарядам". Первыми приступили к испытаниям игроки самой популярной номинации - Counter-Strike. Турнир получился очень жестоким, региональные команды показали отменную игру и сумели повыбивать с турнира таких грандов, как M19, [mega] и TouchStars.

Стоит отметить, что в этом году организаторы подошли более серьезно к освещению событий для зрителей. В зоне для просмотра игр было установлено несколько плазменных панелей и большой проекционный экран. Плюс ко всему этому, игры, которые заслуживали особого внимания, проходили с комментированием от elation|graver`a. Людям не очень к Counter-Strike близким сначала были не очень понятны сленговые выражения вроде "Они прорываются через длину", или же "Минус один, минус два, размен". Но потом, когда зрители постепенно втянулись в суть происходящих событий, просмотр игр команд высокого класса доставлял лишь удовольствие - как от точной стрельбы, так и от отменных тактических приемов.

Место в финальном дне заняли три московские команды - forZe, A-line и eMax. Именно им предстояло разыграть главный призовой фонд и определить, кто же будет представлять Россию на гранд-финале в Корее.

Предфинальные матчи

С началом второго дня соревнований экшн передал эстафету стратегиям - Counter-Strike уступил место StarCraft: Brood War и WarCraft III: Reign of Chaos. Стратегические номинации прошли очень быстро, и сюрпризов не случилось. Игроки Москвы и Санкт-Петербурга показали великолепный уровень подготовки и не допустили иногородних конкурентов к дележке пирога. Хотя все же стоит отметить игрока в WarCraft3 с ником NeyТРОН: он сумел в одиночку наделать немало шума.

Настал день третий, в ходе которого должны были определиться последние участники финала. Первыми к барьеру встали игроки в FIFA 2003 и Unreal Tournament 2003, позже начали играть в Age of Mythology. Последнюю игру мы пропустим, так как ее не показывали в зрительской зоне, да и популярность ее как киберспортивной игры в России очень мала. Другое дело UT 2003 или FIFA. В первой номинации, как это было и в обычном UT, ощущается противостояние Москвы и Питера. Масла в огонь борьбы подлил еще и очень хорошо показавший себя клан b100 из Екатеринбурга, некоторые игроки которого перешли на Unreal Tournament 2003 после Quake III. И можно сказать, что правильно сделали: b100.dracula стал первым обладателем путевки в Корею. В малом финале ему предстояло испытание в виде M19*Askold'a - игра получилось очень красивой (ее, кстати, можно найти на диске): то один, то другой игрок контролировали карту, показывая замечательную стрельбу и передвижение по уровню. Однако Askold подтвердил, что является лучшим на данный момент, и выиграл с минимальным преимуществом.

За UT2003 шли игры единственного в своем роде спортивного симулятора-кибернснаряда. Как всегда, было интересно посмотреть на различные девайсы, использовавшиеся игроками, боровшимися в этой номинации. Здесь можно было увидеть и геймпады разных видов, и обычные клавиатуры, и совсем даже необычные, особенность которых заключалось в том, что все ненужные кнопки были удалены, и оставлены только самые важные - вроде управления, паса, финтов и т.д., а все остальное пространство было затянуто пленкой с рекламной одного из сотовых операторов. Интересный вариант раскрутки товара, ничего не скажешь. Но вернемся к главному - к играм. Смотреть, как играют в виртуальный футбол, ничуть не менее увлекательно, чем смотреть реальный матч по ТВ. Игроки на поле так же бегают, отдают пасы и забивают голы, которые по исполнению ничуть не хуже тех, что бывают в жизни. Однако, что, конечно же, отличает реальный футбол от виртуального, так это количество забитых голов, даже если играют очень сильные и равные противники. Это к вопросу о зрелищности.

Результаты в номинации FIFA 2003 были почти предсказуемы: питерская







школа виртуального футбола дала себя знать. Но и регионы в некоторых случаях сумели показать великолепную игру. Больше всех удивил Updater из Новосибирска, который сумел пробиться в тройку призеров и сыграл на равных с игроками из Питера.

Quake - это наше все

На этом все официальные номинации закончили выявление финалистов, и оставалось только дождаться последнего дня соревнований, в котором должны были пройти схватки за призовые места.

Но перед этим настал день неофициальной номинации, которая не менее популярна, чем Counter-Strike или Warcraft 3. Конечно же речь идет о Quake III Arena. В этом году турнир носил открытый характер, и участие в нем могли принять все желающие. А таковых было предостаточно: цвет российской элиты - b100.death, Cooller, uNkind, LeXer, а также гости из ближайшего зарубежья - vP.TerminatoR и vP.Newbie с Украины и taran2l и keep3r^v4 из Белоруссии.

Тройку победителей было очень легко спрогнозировать, если бы не вмешался гость из Белоруссии - Keep3r^v4. По пути к финалу он обыграл таких игроков, как b100.death и uNkind, что подтвердило его отличную готовность к турниру. Другой же финалист, всем известный Cooller, все свои матчи до финала сыграл очень уверенно, но вот в финале Keep3r^v4 сумел доставить ему немало хлопот. Так как Keeper пришел из лузерской сетки, ему для победы на турнире необходимо было выиграть два матча, а Cooller'у для победы нужно было победить всего один раз. Выиграв первую карту, Keeper был очень близок к победе на второй, но допустил непростительную ошибку, которой и воспользовался Cooller. В итоге призовые места распределились следующим образом:

eam1|Cooller (Антон Синьгов)	$3000
keep3r^v4 (Юрий Микульчик)	$1800
b100.death (Алексей Алексеев)	$1200

Завершение чемпионата

В финальный день первыми начали биться игроки в UT 2003 и FIFA 2003. Особенно красивыми выдались матчи в виртуальный футбол - там все финальные игры проходили с минимальным перевесом, и почти до самого конца так и не ясно было, кто же выиграет матч. Когда почти на последней секунде Pika забил решающий гол M19*Alex'у и выиграл World Cyber Games 2003, зал просто взорвался зрительскими овациями. Представляем тройку призеров:

Pika (Константин Максимов)	$2160
M19*Alex (Виктор Гусев)	$1260
Updater (Александр Матвеев)	$1060

Финальные игры по "Анрилу" выдались немного скучными. Уже взяв путевку в Корею, b100.dracula в матче за выход в финал проиграл FM^Navigator`у, и долгожданного реванша так и не получилось. Тем не менее, вся тройка призеров будет представлять Россию на грандфинале в Корее:

M19*Askold (Павел Русин)	$2860
FM^Navigator (Александр Володин)	$1660
b100.dracula (Александр Калитеня)	$1060

В финальных играх по стратегиям от компании Blizzard очень впечатлила игра Advokate[S2] в StarCraft. Парень сумел пройти из лузерской сетки в финал турнира и, обыграв таких игроков, как PGC.Gerich и (orky)MiF со счетом 2:0 и выиграв в финале у соклановца Phellana'a со счетом 4:1, занял первое место:

Advokate[S2] (Дмитрий Демичев)	$2860
Phellan[S2] (Александр Никонов)	$1660
PGC.Gerich (Герман Знаковский)	$1060

В Warcraft 3 такого чуда не произошло. Как ни старался FM^Karma, но обыграть четыре раза (orky)Flash'a он не смог. Хотя надо отдать парню должное - после тяжелейшей травмы позвоночника он играл, стоя на коленях, и сумел занять второе место:

(orky)Flash (Николай Аникеев)	$2160
FM^Karma (Евгений Ковалев)	$ 1260
SK|Soul (Иван Демидов)	$ 660

Ну и под конец финального дня были проведены последние игры по Counter-Strike. В финал, как уже было сказано, выше вышли только московские команды - forZe, A-Line и eMax. Первым был определен бронзовый призер российского этапа WCG 2003: им стала команда A-Line, которая на протяжении всего турнира показывала отличную игру, но в матче за выход в финал уступила eMax на de_aztec.

Финал по Counter-Strike выдался очень зрелищным: eMax, разыгравшись в матче за третье место, взяли 10 раундов, и для победы на первой карте им было достаточно взять всего лишь 3 раунда. Но ForZe доказали, что тоже не лыком шиты, и перевели игру в дополнительное время, взяв также 10 раундов. Дополнительное время прошло под диктовку игроков ForZe. Они стали чемпионами и будут представлять Россию в Корее.

ForZe	$12860
eMax	$7660
A-Line	$5060

А что с финалом по Age of Mythology? К сожалению, или к счастью, но ее так ни разу и не показали в зрительской зоне. Результаты стали известны, только когда награждали победителей:

FM.Under (Константин Иванисов)	$1360
Last_chance (Иван Кузьмин)	$860
L_clan_ink (Евгений Медведев)	$360

По окончании чемпионата игровая и зрительская зона опустели, и все вышли на свежий воздух для участия в церемонии награждения. Игроков награждали именными чеками и, как положено в большом спорте, олимпийскими медалями из ценных сплавов. Представитель Samsung по этому случаю даже произнес пламенную речь на русском языке. Получалось у него это довольно неплохо - надо отдать ему должное, не каждый бы из нас произнес аналогичную на корейском.

На этом российский этап WCG2003 и завершился. Теперь остается только ждать, что принесут России игры в Корее.

P.S. Все демозаписи с турнира вы найдете на диске, прилагаемом к журналу. Приятного просмотра.

Н





Михаил "ArcticA*Miker" МИРЧУК [1]

Мультиплеер Warcraft 3: The Frozen Trone

Часть первая. Застройка, экономика, основы тактики и контроля



arcraft III получила большое количество наград за сюжетную линию, модели и озвучку персонажей. Но очевидно, что именно качество мультиплеера определяет, сколько "проживет" игра, а стратегия – в особенности. Уже на следующий год после выхода Warcraft ROC стала одной из номинаций на World Cyber Games и всех крупных европейских LAN-турнирах. Многие профессиональные игроки, да и просто любители сетевых баталий Starcraft'a, постепенно переходят на Warcraft, и это не случайно.

Blizzard сделала качественно новую игру, куда, кроме отличной графики и звука, внесла кардинальные изменения в мультиплеер. Теперь большинство действий, которые в Starcraft'e надо было выполнять быстро, легли на плечи машины, освободив таким образом игрокам время для решения более "человеческих" вопросов, таких, где требуется именно "живой" ум.

Максимальное количество юнитов в игре уменьшилось вдвое, а благодаря введению расходов на содержание войск (чем больше – тем дороже) появилась долгожданная стратегическая гибкость. Теперь способность правильно реагировать на ситуацию, делать верные выводы гораздо важнее количества действий в минуту (APM - Actions per minute) – главной характеристики игрока высокого класса в Starcraft. Очевидно, теперь, чтобы играть на высоком уровне, нужно гораздо меньше времени проводить за компьютером, главное, чтобы игра не только приносила удовольствие, но заставляла думать.

Ты и "живой" оппонент в равных условиях начинают игру, "ничьей" не бывает - выиграет один, тот, кто совершит меньше стратегических ошибок, кто окажется мудрее и хитрее, у кого лучше микроконтроль. Такая игра - прекрасный способ выяснить отношения и получить массу позитивных эмоций. А мы в свою очередь постараемся дать основные и продвинутые стратегии сетевых баталий[2].

Когда же битва?!

К сожалению, многих новичков так ослепляет жажда действия, что они уделяют внимание только общим знаниям об экономической части игры. А ведь экономика определяет военную часть. Есть три важных вопроса, на которые просто нужно уметь находить ответы: "Какой Билд Ордер выбрать? Как правильно поставить строения на базе для оптимальной защиты? Когда начинать строительство второстепенной базы?"



Far Seer заперт на базе Альянса: обратите внимание на пару рабочих слева, что заблокировали единственные подходы

Build Order

Первоначально в вашем распоряжении 5 рабочих (или 3 послушника и 1 вурдалак в миссии за нежить), главное здание, из ресурсов - золотая шахта и лес. Далее начинается так называемый Build Order (БО) – оптимальная последовательность постройки зданий, она зависит от вашей расы, иногда вносит коррективы раса вашего противника и тип карты. Вот, к примеру, БО за Ночных эльфов против Альянса на карте без таверн:

- **Первый Светлячок из пяти строит алтарь, остальные на шахту, заказываем светлячков в Древе жизней;**
- **Первый отстроившийся строит Лунный колодец;**
- **Второй золотую шахту;**
- **Третий – Древо войны;**
- **с четвертого по десятый идут на дерево; как только появляется 40 деревьев, строим еще один Лунный колодец;**
- **Светлячков с построившегося Лунного колодца и алтаря отправляем на разведку, заказываем героя и т.д.**

А вот – один из стандартных БО за Альянс:

- **Первого из пяти рабочих стоит алтарь, второй – казарму, остальные добывают золото;**
- **Первый отстроившийся создает ферму;**
- **Второй – золото;**
- **Третий – вторую ферму;**
- **С четвертого по седьмой добывает дерево;**
- **Рабочего, построившего казарму, превращаем в Militia и отправляем на разведку. Также посылаем на разведку рабочего, закончившего строительство фермы. В алтаре заказываем героя и т.д.**

Обязательно ли это знать? Вовсе нет: просто через некоторое время игры вы сами придете к подобному четкому порядку. Но сперва вы должны определить стратегию, по которой будете играть (об этом речь позже) и, исходя из этого, создавать свой БО. Только пусть он будет логичным: зачем, например, нам строить первым рабочим ферму, если пищи какое-то время и так хватает? А если вы играете по стандартной стратегии – БО можно почерпнуть из многочисленных демок.

Застройка

Защита или застройка базы имеет тоже очень большое значение: она необ-

[1] Проф. игрок с 2001 года. В Warcraft III ROC на официальном европейском сервере держался в ТОП 15, играя за Альянс (ник - w2h)A(Miker - 37 уровень). В Warcraft III TFT на том же сервере - ТОП10 за Альянс и ТОП15 за Ночных Эльфов (ник - SoL.Miker.WS - 29 уровень). Занял 4 место на ESWC 2003 по России.

[2] Время постройки, боевые ТТХ юнитов и пр. характеристики указаны для последней версии Warcraft TFT - 1.12.



У Ночных эльфов основа защиты Ancient-деревья — лучше их ставить таким образом, чтобы враг не мог напасть на беззащитные Лунные колодцы или алтарь, не попадая под удар деревьев. Лучше всего организовывать защиту так: на переднем плане — деревья, чуть позади — Лунные колодцы, которые лечат рядом стоящих воинов, а в тылу — Алтарь и Зал Охотниц.

ходима для того, чтобы лучше защитить свою экономику от противника. Для каждой расы - своя специфика. Начнем с Альянса.

Главное средство защиты на первых минутах – Ополчение: рабочие могут на некоторое время взяться за оружие, у них повышается скорость передвижения, атаки, меняется тип брони. Благодаря этому многие игроки при помощи 4-5 ополченцев убивают сильных нейтральных монстров и даже могут поставить экспанд уже в самом начале игры (о том, как справиться с этой распространенной стратегией, – в следующей статье). Но, поднимая Ополчение, вы теряете драгоценные ресурсы: не крестьянское это дело – воевать, поэтому лучше этой тактикой не злоупотреблять. Чтобы использовать Ополчение более эффективно, рекомендуем следующую застройку: здания располагаются таким образом, чтобы из вашей базы был только один или два выхода. И если противник слишком увлечется погоней за рабочими и продвинется вглубь базы, 1-2 крестьянина блокируют выходы, а остальные берутся за оружие и устраивают незадачливому герою "темную". Только помните – эффективность Ополченцев падает с течением времени: они отобьются от героя и 3-4 юнитов врага вначале, но, как только войска станут посерьезнее, лучше рабочих не трогать – только опыт врагу подарите.

Оборона Нежити сводится к охране слабо защищенных послушников. Обычно рудник застраивается зиккуратами таким образом, чтобы противнику было проблематично добраться до рабочих, а затем выбираться из такой застройки, когда надо будет отступить или перегруппироваться.

Враг отступил: такую базу возможно взять только при поддержке пары баллист





В случае опасности батраки мигом забираются в логово

Орочья застройка основана на возможности батраков в случае опасности забираться в логово. Их следует располагать за основными зданиями, чтобы пройти к таким импровизированным бункерам было сложнее.

Есть довольно известный трюк за орков и Альянс: на многих картах золото можно добывать не пятью, а четырьмя рабочими, не теряя при этом ничего! Он заключается в том, что рабочие изначально носят золото не по самому короткому маршруту, но, если поставить здания (чаще всего - Алтарь и Ферму), как показано на скриншоте справа, можно заставить рабочих ходить по нужному (т.е. более короткому) отрезку. Но не стоит злоупотреблять этим незначительным преимуществом: иногда кажется, что рабочие и вчетвером справляются – глазу практически не заметна пауза между их входом в шахту, а в конце игры выясняется, что вы добыли только 90% ресурсов. Незначительно? Средняя продолжительность игры – 15 минут, за это время с одной базы добывается ~9000 золотых, потеряно ~900, а "лишний" рабочий стоит всего 75. Стоит ли игра свеч?

Второстепенная база

Умение вовремя поставить второстепенную базу и правильно воспользоваться излишком ресурсов - одно из главных качеств хорошего стратега.

До постройки базы нужно выбрать место и зачистить крипов. Важно сделать это заранее: иногда получается так, что пришло время закладывать нычку, когда вашей армии надо быть в другом конце карты (например, заперев противника на базе). Выбрать место – задача несложная, нужно только, чтобы расстояние от второстепенной базы (ВБ) до противника было максимальным, а от вашей первой базы – минимальным. Например, карта "Черепашьи Скалы": на рисунке ваша база обозначена синим кругом, противника – красным; видно, что путь до вашей второстепенной базы противнику надо проходить больший.

Теперь самое главное: дело все в том, что прежде, чем экспанд начнет давать прибыль, он должен:

- построиться;

Словарь варкрафтера

Микроконтроль (или просто "**микро**") – одно из свойств хорошего игрока, характеризующее способность верно управлять юнитами и героями: отводить раненых, кастовать заклинания.

Макроконтроль – умение верно выбирать нужную стратегию в каждый момент времени: когда пойти в атаку, когда поставить второстепенную базу.

Количество APM (Actions Per Minute) - сколько действий совершает игрок за 1 минуту. Существуют программы для подсчета среднего **АПМ** по демоиграм.

Криппинг (creeping или **прокачка)** – убийство нейтральных монстров с целью получения опыта, артефактов и денег.

Нычка (второстепенная база, экспанд, ВБ) – вторичная база, строится для получения преимущества в золоте над противником.

Харассинг ("to harass" - "беспокоить") – малыми силами нападать на врага в тот момент, когда он крипится, или нападать на его незащищенную базу с целью навредить экономике.

ROC – Reign Of Chaos – оригинальная версия игры Warcraft III.

TFT – The Frozen Throne – официальное продолжение Warcraft III ROC.

Артефакт – предмет, обладающий магическими свойствами, способен усилить героя, армию, дать дополнительные возможности в разведке и пр.

Билд Ордер ("build order" коротко - **БО)** - порядок постройки начальных строений рабочими.

Подгруппа ("subgroup") – войска разных типов в одном отряде образуют подгруппы, которым можно давать приказы отдельно, не выводя из группы.

Вариант застройки для добычи золота четверыми рабочими вместо пяти




Выбор места постройки вашей второстепенной базы: подкрепление к вам будет подходить значительно быстрее



Стандартная застройка шахты зиккуратами при игре за нежить

- окупить себя и 5 дополнительных рабочих.

Например, у эльфов ВБ окупается через 188 секунд. Это время у каждой расы разное, но отличается несущественно. До истечения этого срока у противника (при прочих равных условиях) преимущество в ресурсах, а соответственно - в войсках. Поэтому не надо строить нычку "просто так", грамотный противник (с хорошей разведкой) сумеет воспользоваться тем преимуществом в ресурсах, что вы потратили на ВБ, и не дать вам ее поставить. Как худший вариант – он разрушит только что построенную базу, когда уже нет возможности отменить постройку и вернуть три четверти уже потраченных денег. На картах малого размера наказать такую "халявную" нычку очень просто.

Попрактиковавшись, вы сами скоро сможете верно выбирать момент для строительства ВБ. Но все возможные ситуации исчерпываются тремя вариантами, когда можно начинать безопасное строительство второстепенной базы:

1. После сражения разница в стоимости вражеских убитых юнитов и ваших убитых – положительна и близка к стоимости базы. Например, игра эльф/эльф: если в первый раз в стычке вы убили двух охотниц, не потеряв ни одного юнита, а в следующем сражении еще одну, то такое преимущество можно вполне реализовать, проставив новую базу.

2. Противник делает быстрый upgrade главного строения: тратит некоторую сумму не на войска, а на усовершенствования. Значит, если вы не сделаете upgrade, а поставите нычку, у вас будет ненамного меньше золота (~250) и, соответственно, ненамного меньшая армия.

3. Вы заперли противника на базе, штурмовать опасно - не рискуйте, заложите ВБ, получите большее преимущество и войска, необходимые для безопасного штурма.

Не стоит также забывать, что, если вы верно выбрали место для ВБ, в случае битвы за нычку подкрепление к вам будет подходить быстрее, чем к противнику. Только помните: как только вы вложили выигранные деньги в экспанд, ваше преимущество в войсках сводится к нулю. По количеству юнитов вы опять на равных с противником.

Старайтесь не держать более 600 золота на руках. Если сражаетесь с противником, имея такой актив, его нужно потратить на строительство ВБ.

Обратите внимание на то, что, говоря о застройке, мы обошли стороной собственно защитные укрепления – башни. Многие новички любят играть от защиты, но практически никто из ТОП-игроков не использует их. Только в очень редких случаях можно поставить не более двух башен, об этих случаях – в следующей статье. Дело в том, что, если грамотный противник увидит, что вы потратили ресурсы на две или более башен, он просто поставит экспанд, и вы, увы, ничем ему не сможете помешать.

Юнит и контр-юнит

Тем, кто играл в Warcraft ROC, знакомы очень распространенные универсальные стратегии: "масс кастеры",

Кто-то щас получит... уровень!



Гнутся, гнутся шведы!



"Древа войны", "грифоны". Такой армии не составляло особого труда справиться с любым противником (в таком же количестве). Весь ход игры во многом был известен уже в самом начале: никакой гибкости за редкими, но яркими исключениями. В Warcraft TFT (а так же в Warcraft ROC с версии 1.06) в корне изменилась система защит и атак; что самое важное - появился тип атаки Magic (магический) и тип защиты Unarmored (незащищенный). Кастеры перестали быть воинами, они теперь лишь обеспечивают магическую поддержку. Изменили также тип брони у выкопанных деревьев, которых тоже очень часто использовали не по их прямому назначению – производство войск, а как самостоятельный боевой юнит с высокими боевыми характеристиками.

Наконец-то на каждый юнит появился очень логичный контр-юнит (или просто "контра"). Он определяется по типу атаки и защиты, например, магический тип атаки наносит 200% урона по тяжелой броне; таким образом, друид-талон будет прекрасно наносить повреждения пехотинцам, бугаям, рыцарям и другим юнитам с тяжелой броней. Соотношение типов атаки и защиты приведены в стандартной таблице.

Очень важно четко себе представлять, какой юнит хорошо контрится с другим юнитом, который, в свою очередь, тоже имеет недостатки по сравнению с третьим, и так далее.

Теоретически нам остается лишь построить контры к тем юнитам, которые уже произвел или будет производить наш противник, и навязать ему сражение. Но чаще всего опытный оппонент смешивает разные типы войск для того, чтобы они сглаживали слабые стороны друг друга: например, против Ночных эльфов за орков есть следующая, достаточно распространенная стратегия: бугаи и катапульты. Бугаи слабы в сравнении с дриадами и друидами-талонами и также проигрывают охотницам, но все эти три эльфийских юнита имеют тип защиты "незащищенный", по которому орочьи катапульты наносят 150% урона. Выход очевиден: мы должны строить к каждому производимому юниту противника контру и во время сражения верно управлять ими по принципу "каждому свое". А о том, какие юниты строит противник, нам регулярно должна докладывать разведка.

Разведка

Для начала надо любым способом нажить себе непредсказуемого врага. Дада, именно непредсказуемого, потому что, зная, как играет ваш противник ("он будет рашить охотницами, а я пойду через две казармы и отобьюсь стрелками"), вы сильно упрощаете себе игру, но становитесь беззащитным при малейшем отклонении врага от стратегической линии. И без разведки первые партии против незнакомого противника вы точно проиграете и будете проигрывать до тех пор, пока не подстроитесь к стратегии оппонента. Такая подстройка создается с самого начала игры: каждый шаг должен подкрепляться разведданными и, только исходя из них, вы должны действовать.

Получать информацию о противнике необходимо где-то со второй игровой минуты, именно тогда оканчивается предопределение и возможны разные варианты развития. Важно узнать его местоположение, строения, возводимые на базе, героя, выбранного противником. Это самый важный и сложный этап: он во многом определяет, как пройдет игра, потому что, исходя из этой информации, нужно спланировать свою начальную стратегию. Для каждой расы реакция на разведданные уникальна и потому будет подробнее рассмотрена в следующих статьях.

Но за кого бы вы ни играли, по ходу игры у вас будет два информационных источника: армия противника и его база. Первый прост, мы так или иначе встречаемся с войсками врага до финального сражения и видим, какие юниты и в каком количестве у него имеются. Этот тип разведки самый простой и распространенный, потому что он получается сам собой. У него есть несколько важных недостатков:

- отсутствие оперативности: вы видите уже построенные войска (de facto) и можете просто не успеть построить контру к ним;



Нашел, обездвижил, убил

- нет гарантии, что эти данные верны: армия может строиться на вражеской базе, когда герой противника, например, не дает вам качаться спокойно, пытаясь таким образом показать, что армии у него совсем нет.

Второй источник – собственно его база. Строения точно указывают на те юниты, которые может построить или строит ваш оппонент. Сложность подобного рода разведки – важный недостаток. Дело в том, что ее желательно проводить с определенной периодичностью в ~2-3 минуты (скорость создания нового строения + 2-3 новых юнита) для того, чтобы успеть среагировать должным образом. Есть много разных способов надежной и безопасной разведки, и они тоже имеют свою специфику для каждой расы. Но есть и общие моменты.

На картах с гоблинскими обсерваториями можно использовать "просветку" за 50 золотых монет. Ценность ее в том, что вы можете просвечивать базу противника, находясь на большом расстоянии от обсерватории. Просто оставьте рядом с ней рабочего или постройте ферму для того, чтобы обсерватория стала активной. Можно использовать способность нейтрального героя Хозяина зверей вызывать Сокола: вы получите летающего разведчика всего за 35 маны, который уже на 2-м уровне превратится в отличного воина с магической атакой, а на третьем - обретет перманентную невидимость.

Проверять наличие второстепенной базы нужно тоже с максимальной перио-

Труба зовет



Тип атаки vs. тип брони

	Легкая	Средняя	Тяжелая	Укрепленный объект	Герой	Без защиты
Обычная	100%	150%	100%	70%	100%	100%
Дальний бой	200%	75%	100%	35%	50%	150%
Осадное орудие	100%	50%	100%	150%	50%	150%
Магическая	125%	75%	200%	35%	50%	100%
Сила Тьмы	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Заклинания	100%	100%	100%	100%	75%	100%
Герой	100%	100%	100%	50%	100%	100%



дичностью в 3 минуты: за это время база только-только начнет приносить прибыль, то есть окупит себя.

Основы контроля

Пожалуй, самая сложная тема, потому что тут, кроме знаний, нужно (увы!) иметь хороший игровой опыт и продвинутую моторику пальцев (возрадуйтесь те, кто в свое время тратил силы, обучаясь игре на фортепиано, баяне, гитаре и пр., здесь это пригодится). Конечно же, Starcraft с его "небесными" АПМ (>400) не идет ни в какое сравнение. Например, Ranger, знаменитый и титулованный российский игрок по Starcraft'у, имел там достаточно высокий АПМ, часто выигрывал за рубежом. Как и многие другие известные игроки, перешел в свое время на Warcraft, где средний АПМ у него упал где-то до 120, что ничуть не мешало ему выигрывать у "профи" с АПМ >350. Действия, которые совершал его противник, зачастую оказывались просто бессмысленными переключениями между группами войск и многократным повторением одних и тех же команд. Дело в том, что количество качественных кликов в "Варике" заметно ниже: юнитов меньше; появились расходы на содержание армии; добавлено много интересных и удобных нововведений, которые значительно облегчают контроль.

Но все же здесь без практики не обойтись. Начнем с основ – с горячих клавиш. Наверное, уже не стоит говорить, что изучение и привыкание к Hot Keys занимает достаточно много времени, но и результат не заставляет себя ждать. Постарайтесь выучить, а главное - использовать на практике горячие клавиши, лучше, не глядя на клавиатуру. Не стоит запоминать нечасто используемые клавиши (апгрейд на колющую атаку, например), но знать, какой клавишей детонируется Светлячок и строятся основные войска, жизненно необходимо.

Что делать?!

Очень часто у новичков просто опускаются руки, как только начинается битва. Просто не понятно, с чего начинать управление войсками во время крупного сражения: слишком много нужно успеть сделать за ограниченный промежуток времени. Поэтому легкий стопор (что приходит от большого количества входящей информации) у многих постепенно сменяется пассивным созерцанием красочной битвы. Здесь очень-очень важно верно расставить приоритеты. Система, признаться, сложна и, опять-таки, специфична для каждой расы, поэтому мы рассмотрим только общую последовательность действий во время боя.

Способ нумерации отрядов остался неизменным – комбинация клавиш Ctrl+X (где X - от 1 до 0) позволяет привязать к горячей кнопке группу войск или строений. Лучше всего иметь от 2-х до 4-х боевых отрядов, а остальное оставлять под строения, потому что первые четыре цифры ближе всего находятся к часто используемым горячим клавишам: "A" – атака, Space – последнее совершенное действие или событие, Alt (высвечивает жизни всех юнитов, героев и строений), Shift – присоединение юнитов или строений к отряду и TAB – переключение между подгруппами.

На остальные клавиши лучше всего повесить строения, производящие боевые юниты (казармы, бараки, Древа войны и др.), алтарь, главное здание и здание для апгрейдов. Желательно, чтобы выбранная нумерация для вас оставалась постоянной, вы через некоторое время привыкнете и не будете тратить драгоценное время на раздумья, а сможете быстро выполнить нужное действие.

Например, вы держите в поле зрения превосходящую по силе армию врага, своим присутствием вы не даете ему спокойно прокачиваться, давая понять, что нападете сзади, как только он ввяжется в бой с нейтральными монстрами. Сражаться с ним в чистом поле просто невыгодно, и при любой попытке сократить расстояние – мы немного отступаем. Вдруг, взглянув на лимит юнитов (44/50), вы понимаете, что было бы неплохо заказать еще парочку охотниц в бараке: вы вызываете соответствующую группу и дважды нажимаете букву H, держа в поле зрения потенциально опасную армию противника. Как минимум 3-х-секундной задержки (вернуться на базу, выделить Древа войны, заказать 2-х охотниц) противнику вполне хватило бы, чтобы, сделав очередную попытку напасть на вас, обнаружить, что армия не отступает. Если даже и удастся избежать потерь среди ваших юнитов, ранят-то кого-нибудь точно.

Боевые отряды удобнее всего формировать из юнитов со схожим типом атаки, например:

- **1 отряд: охотник на демонов и охотницы (обычная атака);**
- **2 отряд: талоны (магическая);**
- **3 отряд: дриады и лучницы (дальний бой);**
- **4 отряд, дополнительный, определяем сюда войска (осадные орудия, гоблинский дирижабль и др.), не всегда используемые в игре.**

Еще один "финт ушами" — рассказать противнику, где находится твой экспеншн...

[Всем] DalaiLameR: where i your expanasion?
[Всем] Im-Elf-Now: тщкер
[Всем] Im-Elf-Now: north

...а в это время снести никем незащищеную базу противника вконец озверевшими ящерами





Вы зачищаете крип, а на вас напал противник! Лучший выход - убежать

Когда начинается бой, каждой группе приказываем атаковать исключительно юнитов с соответствующей защитой. Выработайте очень полезную привычку нажимать клавишу Alt; перед тем как отдать приказ об атаке, визуально выберете самого битого юнита. Красный цвет, сигнализирующий о скорой смерти бойца, должен вызывать у вас действие, схожее с реакцией разъяренного быка на алое полотнище. Таких юнитов атакуют в первую очередь. Alt также поможет быстро обнаружить и отвести раненых в своей армии.

Вас не должен удивлять состав армии противника, благодаря разведке уже известно, какие юниты и приблизительно в каких пропорциях у него на вооружении. Вы уже готовы к этому и держите контротряды под отдельными кнопками. Кстати, есть очень распространенная ошибка, вызванная как раз большим количеством боевых групп (3-4): бывает так, что к моменту битвы какой-то отряд находится в небольшом отдалении от основных сил (скорость юнитов меньше, к примеру), поэтому перед тем, как начать сражение, надо убедиться, что вся ваша армия в сборе. Теперь направляйте каждый свой отряд по юнитам с нужной броней, а лучше всего сделать следующее: заставить каждый из своих отрядов атаковать 3-4 юнита противника поочередно, используя клавишу Shift. Технически это выглядит так:

1 отряд

Атака по юниту

Держим Shift

Атака по следующему юниту того же типа

Атака по третьему юниту того же типа

...

Отпускаем Shift

То же самое проделываем для второй и третьей группы. Выглядит громоздко, но это наиболее эффективный способ управления. Помните - ваших юнитов тоже атакуют: зажимайте время от времени клавишу Alt, чтобы найти и спасти раненых. Кстати, не забывайте о возможности устанавливать точку сбора на своего героя (юнит), просто выделите нужное строение и кликните правой клавишей мыши на герое. Тогда свежие войска по окончанию тренировки будут направляться прямиком к основным силам.

Конечно, огромную роль в сражении играют герои, но ведь способности настолько уникальны, что нет смысла их обобщать и пытаться проводить не вполне ясные параллели. Поэтому об управлении героями в бою и эффективном использовании их способностей в следующих номерах расскажем отдельно.

Есть еще несколько общих приемов военных маневров:

1. Hit&Run ("нагадил - убеги")

Прием, общий для всех рас, но в эльфийском исполнении особенно красив (в начале игры охотницы - самые быстрые юниты, поэтому без потерь убегают от любого врага). Тактика атаки и отступления выполняется обычно, когда у вас меньше армии и давать генеральное сражение попросту невыгодно. Главное условие: у вас должна быть возможность отступить без потерь.

План прост: вы начинаете атаковать либо незащищенную базу противника, уничтожая рабочих или строения, либо его армию во время зачистки нейтральных монстров: как только он перегруппируется и начнет атаковать – отступайте. Маневр используется для того, чтобы малыми силами удерживать противника на базе и/или не давать ему криппиться.

2. Фокусировка огня

Самый простой прием – фокусировка огня: некоторое количество юнитов начинают практически одновременно атаковать одну цель для того, чтобы быстрее вывести ее с поля боя; если противник уводит атакуемого юнита из-под вашего обстрела, переключаемся на следующего. Обратная реакция: если точечно начали атаковать ваш юнит, уводите его до тех пор, пока противник не перестанет его преследовать. Атакуем фокусно; если атакуют вашего юнита – отступайте им до тех пор, пока враг не перестанет преследовать.

Многие игроки дожидаются, пока у атакуемого юнита противник отнимет большую часть жизни, и только после этого начинают беспокоиться о его самочувствии. Это принципиально неверно: надо спасать юнит от фокусировки сразу после первого удара или даже до нанесения удара вообще. Дело в том, что грамотный противник перед тем, как атаковать, выберет из ваших войск наиболее поврежденный юнит и начнет атаку именно с него. Что нам мешает еще до начала фокусировки таким же образом выбрать в своем отряде потенциальную жертву (иногда просто уловив направление вражеских юнитов) и начать ее спасение. Враг потеряет время в бессмысленной погоне за раненым, подставляясь под удар остальных ваших сил.

3. Окружение юнита

Немного дополненный вариант фокусировки огня на юните. Единственная разница заключается в том, что в этом случае мы перекрываем возможные пути к отступлению. Обычно используется против вражеских героев или значимых боевых единиц: окружаем вражеского героя или юнита, а затем начинаем атаковать его. Особенно эффективно против слабых героев (например, Архимага) и в связке с временно парализующими заклинаниями (Сон, Молот Грома и другие). Спастись от такого приема можно разными способами, они тоже специфичны для каждой расы.

И это все?!



Ранняя атака на базу...



...неудачная

Нет, конечно. Это первая и вводная глава по технике мультиплеерной игры в Warcraft TFT. Рядом вас ждет рассказ о том: кто такие нейтральные герой и как ими пользоваться. Следующая будет всецело посвящена подробному описанию самых интересных, оригинальных и свежих стратегий за Ночных эльфов против всех четырех рас с подкреплением наших слов демками лучших игроков европейского ТОП-20. Только помните, слишком многое в Warcraft TFT зависит от вас, и пока существует живой и пытливый геймерский ум – создание новых и совершенствование проверенных тактик и стратегий не закончится, так что дерзайте.

Удачи и вперед к победе!

Н

*Михаил "ArcticA*Miker" МИРЧУК*

В чем сила нейтральных героев?





Более чем на половине карт ладдера есть таверны ("Лес Гноллов", "Низины", "Черепашьи скалы", "Заливные луга"). Практически всегда – без охраны, неуязвимые, нейтральные строения. Тут уже не посетуешь на дисбаланс какой-либо расы: таверна открыта для всех, в любое время дня и ночи. Конечно, закупить первого героя можно только при наличии алтаря и не раньше положенного срока (скорость постройки героя) – это условие одинаково для всех и на баланс никак не влияет.

Для начала хотелось бы вспомнить общий принцип игры Warcraft. Как она задумывалась. Улыбаетесь? А он прост – узнай, что у врага, сделай вывод и действуй исходя из этого. В RoC'е данный принцип был совсем "задушен" универсальными тактиками, больше известными под названием "масс". Конкретнее – масс кастеры, АОВ, виверны, грифоны. Это привело к тому, что разведка сводилась только к определению респа противника. В лучшем случае, использовалась также при криппинге собственном (дабы никто не "подошел сзади") и вражьем (чтобы именно так и подойти).

В TFT, принцип полной разведки возродили путем наведения порядка с атакой и защитой: четко определились контр-юниты а, вместе с ними, и контр-стратегии. Нет больше пресловутого "масс", против которого ничего нельзя поделать. Комбинации – самая универсальная стратегия, а правильный контроль юнитов в бою (принцип: "каждому – свое") – ключ к победе. В следующих статьях будут подробно описаны примеры развития за каждую из рас, контр-стратегии к наиболее распространенным тактикам. Но сейчас вернемся к нашей пивнушке.

У таверны есть преимущество перед алтарем: герой нанимается. Именно нанимается, а не "строится". Мы можем нанять героя гораздо позже, имея более полные сведения разведки о противнике. Вот здесь и открывается широкое поле для стратегических фантазий. Что мы узнаем за эти 55 секунд дополнительного времени?

1. Место дислокации врага

Не всегда успеваешь найти противника до начала постройки героя в алтаре. За дополнительное время, что дает найм героя, можно обнаружить положение противника на абсолютно любой карте ладдера. На первый взгляд, это не самое очевидное преимущество. Оно полезно при комбинировании его с двумя следующими.

2. Основное направление макро-стратегии врага

Еще раз напомню, что реакция на разведданные для каждой расы уникальна. О том, как правильно анализировать действия оппонента будет рассказано в следующих номерах "Навигатора". Но в грубой форме вариантов макро-стратегий врага всего три, которые различаются по количеству бараков, АОВ, склепов на начальном этапе:

Технологическое развитие (коротко – "теч"): без барака, он если и ставится, то после начала грейда главного здания. Магазин, как правило, достраивается вместе с алтарем. Чтобы, вышедшего героя (который, по сути, долгое время будет единственным боевым юнитом), усилить бутылками лечения, маны.

Равномерное развитие: один барак. Магазин после барака - по обстоятельствам.

Раш: два барака. Магазин, еще позже, чем во втором случае.

Замечу, что эльфы, если судить по такому критерию, как правило, выбира-







ют стратегию раша, штампуя войска с двух АОВ.

А ваша реакция на эти виды макростратегии противника, в еще более грубой форме, следующая: если противник идет в теч – надо рашить. Если развивается равномерно – принимаем такую же выжидательную позицию. Если рашит – упираемся в равномерное развитие с углублением в защиту.

Психологически воспринимаются два полярных варианта: раш или теч. Потому что равномерное развитие противника контрить, по большому счету, нечем: игра идет в стратегическом плане неправильно. И в этом случае, противники начинают синхронно крипиться или ловить на криппинге друг друга.

Здесь срабатывает привязка к месту дислокации противника (п.1). Логично, что рашить лучше на ближних респах, а на дальних – выгоднее всего идти в теч. Версию второй базы здесь не рассматриваю - это тоже отдельная тема. Также предположим, что противники получают одинаковое количество золота.

Все эти выводы помогают в первую очередь выбрать **нужного** героя. Именно такого, который бы сочетался с вашей контр-стратегией, которую (просто хочу напомнить) вы выработали из данных разведки. Но не будем торопить события... Пока что не известно самое главное: какого героя выбрал противник.

3. Выбор героя

Это, пожалуй, самый главный плюс таверны – мы видим героя противника – и тут же нанимаем своего, теряя при этом пару секунд. Можно, конечно, рассказать принцип распределения скиллов (способности) у дексерщиков, "сильщиков" и магов, и из этого сделать вполне логичную схему выбора героя. Но задача существенно упрощается просто из-за того, что выбор героев, во многом предопределен. Дело в том, что играет старая привычка из RoC'a, где герой был полезнее с какой-то уже предопределенной к началу игры стратегией. Он использовался с каким-то "массом" или для того, чтобы до этого "масса" дожить. К примеру, ФС с волками, который помогал развиться до кастеров, харрася противника, или БМ, что мог качаться на ЛТ "в рыло" не хуже оппонента, что пошел через барак.

Но опять таки назвать контру к ФС, к примеру, нельзя сразу. Мы не случайно сперва остановились на макро-стратегии врага и на месте его расположения. Все это взаимосвязано. Легче всего разбирать выбор героя на примерах, которых, к счастью много.

Эльф. Лес Гноллов. Дальние респы

По эльфийской привычке хочет рашить с двух бараков хантрами и лучниками. Берет Смотрящую в Ночь. Он хочет прийти убивать АМ с 525 жизнями, рассчитывает помешать, таким образом, прокачке, держать в поле зрения армию врага (Смотрящей в Ночь на нее, по большому счету, начхать) и в финале добить максимальным количеством войск в нужный момент. Этим моментом может стать начало грейда главки, строительство магазина или Аркана, словом, любое действие, которое окупается чуть позже, но приносит в определенный момент только убытки. План изумителен, и, уверяю вас, он довольно успешно выполняется.

Все это мы узнаем еще до найма героя. Отсутствие раннего Барака у эльфа (или вообще голая база с Алтарем и Колодцем) подсказывает, что будет раш с двух барраков. Выходит герой, и на этом жизнь нашего разведчика заканчивается. Тот, кто не хочет так просто расставаться с разведчиком, как в стратегических, так и в пацифистских целях, может начать строительство башни у него на базе, и, не достроив ее, укрыться за ближайшем кустом. Потеряете только 8 золота и 6 дерева, если успеете отменить ее раньше, чем ее разнесет враг, но потратите драгоценное время врага, введете его в легкий ступор (опыт показывает) и спасете жизнь трудоспособного юнита.

Итак. Берем кого-нить пожирнее: Повелителя Зверей (725 hp) или Пандарийского Пивовара (Панду), (675), атака у них больше, и они не будут бегать по всей карте от Смотрящей в Ночь, которая, замедляя стрелой, любит еще и дать пинка под зад убегающему герою. Они просто встанут за своими войсками (2-3 фута, медведь) и заставят ее пробежать через них, как она пробегала и раньше, но, теперь, подбежав и кинув кинжал, она получит 2-3 удара от героя, нанесет ему не столь существенный





урон стрелой и сама (если здравый смысл еще присутствует у игрока) обратится в бегство. Результат? Качаемся спокойно, как АрхиМаг но с теми же медведями, лишаем противника разведки. Да, у Повелителя Зверей есть свои минусы – "сильщик" с малым количеством маны (используйте бутыльки), нет привычной АМ'овской ауры (при правильной игре эльфа, вы бы не дожили до кастеров). В общем, выбирайте сами.

Панда в большей степени полезен на позднем этапе игры со своими массовыми заклинаниями против большого количества врагов, в то время, как с появлением любого массового диспела (Шаманы у орков, Дриады у эльфов, Священники у Альянса, Баньши у Нежити) Повелитель Зверей нейтрализуется, потому как все способности этого героя – вызывные монстры.

Орк. Заливные Луга

Алтарь достроился, и магазин достраивается. Барака нет. Рассчитывает харрасить волками того же Архимага или же рабочих. Держать армию из 4-5 футов вместе с героем на базе или не давать качаться, пока у самого делается апгрейд главного здания, и сам он прокачкой не занимается. Говорящий с Духами бегает быстро: его догоняет только АМ, что должен сам либо охотиться на волков, либо удирать от них. Говорящий с Духами может вызвать до 8 волков , что совсем не мешает ему долго жить и тратить манну. Далее, в зависимости от обстоятельств, он строит, что решит нужным: 2-4 виверны, если у хума нет рифлов; барак с грюнтами, если хум ударился в рифлов. В общем, у него на руках постоянные данные разведки и, соответственно, выбор за ним.

Берем Нагу. Стрела - первым скилом и ждем Говорящего с Духами. Бежать к нему на встречу не стоит – нам важно, чтобы он отступал как можно дольше. Как явится, начинаем нагой и 1-2 футами (они не толпятся) фокусить на нем. Остальные футы, как появятся, по желанию, могут заняться зачисткой крипов. Причем, Нага делает пару шагов между каждым выстрелом, таким образом, чтобы кулдаун 1.9 заполнялся нужным действием. Сначала, это будет шаги от волков, а как только Говорящий с Духами поймет, что его убивают быстрее – шаги за ним, - убегающим и замороженным. Можно остаться у него на базе одной Нагой, чтобы перебивать выстрелом лечение, в то время как футы будут качаться. Останется только вернуться домой и подлечить их свитком.

Можем взять Темную Охотницу. В этом случае просто забиваем на ФС и начинаем нагло качаться, лучше прямо у него на глазах. Берем высасывание и, как только он начинает бить героя, высасываем жизни у ФС, а футы бьют волков, которые не перебивают регенерацию высасывания.

Примеров множество. Принцип достаточно прост. Хотят убить героя? Возьмите кого-нибудь пожирнее (Бист-Мастера, Панду, реже – Разрушителя). Хотят похаррасить? Возьмите Нагу или Рейнджера. Если противник играет через большое количество юнитов с небольшим запасом энергии (Пехотинцы или Лучницы, например) возьмите героя с массовыми поражающими заклинаниями: Панду или Разрушителя.

Используйте особенности каждого героя умело – Повелитель Зверей мастерски качается без потерь и харрасит 2-м соколом рабочих, орковские Логова, баллисты, словом, все, что имеет тяжелую броню. Рейнджера со скелетами также качается без проблем, плюс к определенному этапу, если есть необходимость (обычно это бывает перед генеральным сражением), может прочитать книжечку за 300 золота – взять Тишину, что существенно усложнит противнику контроль героями и войсками. Можно, к примеру, на карте Низины (там, где в центре рынок) для организации массированной атаки использовать вызывных существ (Книга смерти, Фулборги) с синхронным кастованием Тишины на диспельщиков.

Нага и Панда прекрасно hit&run'ят и сочетаются с рифлами и кастерами, любыми дальнобойными юнитами. У первой кроме замедляющей стрелы – мощное поражающее заклинание с большим кулдауном – 11 сек, которое лучше всего отстрелять полностью; поэтому надо растягивать время сражения как можно дольше. У второго – Пивные пары, что даже на 1 уровне замедляют передвижение врагов на 50%.

Все нейтралы хороши...

Выбор очень богат. Нейтральные герои добавляют долгожданное разнообразие и придают вашим стратегиям ту гибкость, которая необходима, чтобы подстроится под самого непредсказуемого противника. Поэтому в будущих стратегиях они будут фигурировать достаточно часто: все пять героев будут привлечены к борьбе с вашим оппонентом и каждому найдется достойное место.

Н



Самый заметный

Сергей СЕРЕБРЯНИКОВ
aka ЗВеРЬ


Начало турнира

В конце августа в Москве состоялся турнир, по своему звездному составу не уступающий WCG 2003. На него прибыли не только признанные профи России, но и игроки из ближнего и, что несколько непривычно, дальнего зарубежья. Вообще Asus Summer Cup 2003 скорее напоминал галаконцерт с участием всех самых известных игроков в заявленных дисциплинах. А как еще, если не шоу, можно назвать суперматч суперчемпионов – Cooler vs. uNkind! Этого поединка сообщество игроков ждало так же, как любители бокса матча Льюис vs. Кличко.


Начало турнира

Турнирные будни

Турнир проходил в трех номинациях: WarCraft III: Reign of Chaos, Quake III Arena, StarCraft: Brood War (правда, по нему провели лишь показательный матч). Явные фавориты с самого начала принялись выигрывать свои матчи. И таким образом практически лишили остальных игроков возможности побороться за призовые места. Как известно, Россия - страна щедрая, поэтому и дорогие гости свой кусок пирога ухватили, но первый приз им все же взять не удалось. Хотя все предпосылки к этому были, ведь на турнир приехали звезды мирового WarCraft'а - SK.Insomnia, DiDi8 & c14'Maloy, который и оказался самым удачливым среди перечисленных претендентов. Уроженец Украины сумел дойти до суперфинала и только на последнем этапе уступил победителю. А главная "забугорная" звезда, одноклубник soul, Insomnia поделил лишь 5-6 место. Ну а победителем стал (orky) Asmodey, получивший в качестве приза Asus v9950 Ultra и $200 наличными.

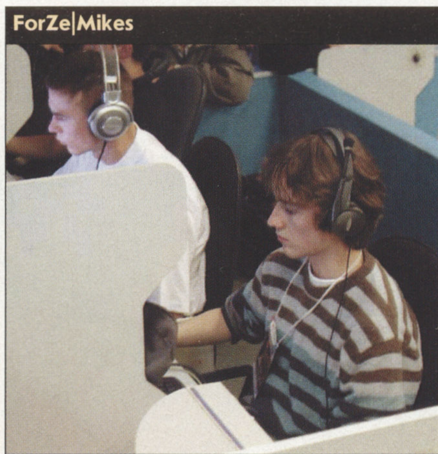


Quake III 1v1 Open Cup прошел при участии некоторых звезд UT и Q3, но кто бы ни победил в этом очень престижном состязании, все равно многие следившие за турниром, ждали самого главного, и ждали не зря. Соревнования проходили весьма оживленно, и на финальной стадии игроки показали неплохую игру. Среди соревнующихся выделялись R^Evil, b.100.Death, c58.Morfez. И опять же сенсаций не произошло: призовой фонд разыграли между собой основные претенденты. Но вот финальный матч, стал очередным доказательством ярчайшего мастерства отечественной школы. В суперфинале, когда R^Evil во второй партии против Samsung-Fortune-MTS вел в счете 20-9, преимущество его выглядело подавляющим. Но Fortune сумел собраться, и уничтожил разрыв, доведя счет до 20-20, немало удивив уже уверившегося в своей победе Evil'a. Но последний вовремя спохватился и все-таки вырвал победу со счетом 24-20. Таким образом, призовые поделили между собой: R^Evil, получивший Asus v9950 Ultra и $200; Fortune - $200; c58-Morfez - $150; b.1000.Death – $100; а 5-6 место разделили MT-Easyfrag/ rC'Leon - $50.

FM.Karma.WeRRa

Шоу

Этого шоу ждали многие, и оно закончилось так, как, наверное, и должно было закончиться. Стоит напомнить, что uNkind является действующим чемпионом мира (WCG'2002) по Q3, а Cooler стал обладателем кубка мира (ESWC'2003) в конце июля, за который uNkind не сражался. Еще одним штрихом к этому матчу можно бы назвать очень хорошие, дружеские отношения между ними, что только способствовало красочности игры. Но самое главное состоит в том, что борьбы у них не получилось. Конечно, игры в поддавки не было, но Cooler просто снес в первом раунде uNkind'a со счетом 25-6, затем отдал странную партию с результатом 5-6, а потом снова взялся за дело и закончил начатое - 19-6. Все остались довольны - и организаторы, и сами игроки, и публика.


ForZe|Mikes

Славяне дерутся - только тешатся

На этом фоне чуть менее заметно прошло еще одно важное событие - матчи между сборной Болгарии и России в дисциплинах WarCraft III: Reign of Chaos и StarCraft: Brood War. Они тоже носили показательный характер, но мене интересными от этого не стали. За болгар сыграли уже упоминавшиеся, SK.Insomnia и DiDi8, а за Россию - M19*Bigman (4-е место на ASC'2003) и SK.Soul в WarCraft III: Reign of Chaos и Mif с (orky)Ghost в StarCraft: Brood War. Итоги этих игр:

WarCraft III: Reign of Chaos

SK.Insomnia > M19*Bigman
DiDi8 > Soul
SK.Insomnia и DiDi8 < **M19*Bigman** и **SK.Soul**

Итог: 2-1 в пользу Болгарии.

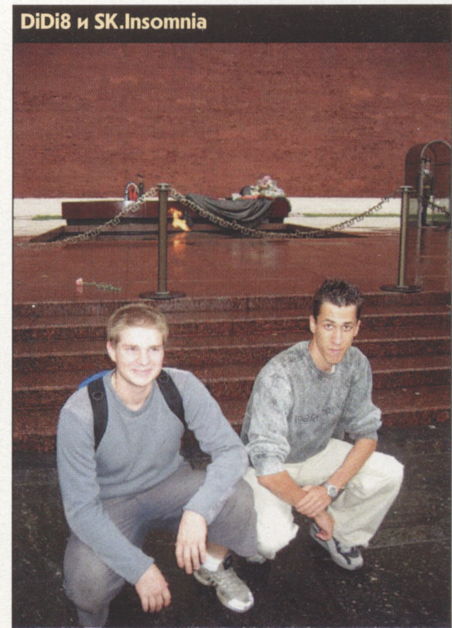
StarCraft: Brood War

SK.Insomnia < **(orky)Ghost**
DiDi8 > Mif
SK.Insomnia и DiDi8 < **(orky)Ghost** и **Mif**

Итог: 2-1 в пользу России.

Таким образом, наша команда победила, а в общем зачете получилась ничья.

P.S. Отдельное спасибо нашим друзьям с cyberfight.ru за фотографии.

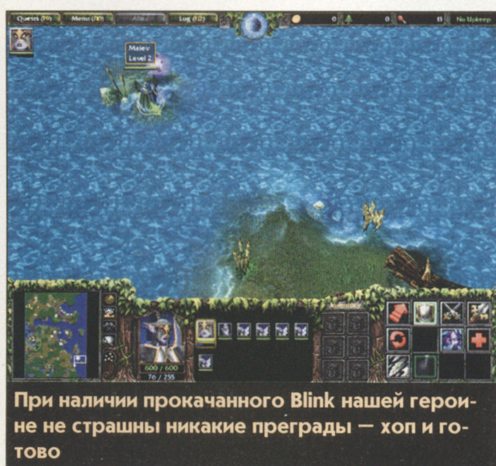

DiDi8 и SK.Insomnia

Подарочки от дяди Артаса

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Не секрет, что всем известная фирма с flawless-репутацией и "вьюжным" названием считает своим долгом заложить в каждое свое творение дюжину-другую "пасхалок" замедленного действия. Исключений из этого правила пока нет и не предвидится, наравне с эпическим сюжетом, выверенным балансом и мощнейшим редактором всего и вся свой вклад в популярность Blizzard'овских шедевров вносят именно разнообразные секреты и просто приколы, скрашивающие будни полководца. Итак, вы хотите знать, где лежит нога Вирта из Diablo? Вас интересует точное местоположение всех десяти фрагментов Шара Тьмы? Вы догадываетесь, что у крысы Филсона есть наследник, но так и не смогли его обнаружить? Тогда - вперед, экскурсия по достопримечательностям Азерота продолжается...

Blink – залог успеха



При наличии прокачанного Blink нашей героине не страшны никакие преграды — хоп и готово

Наибольшее количество секретов поджидает вас в эльфийской кампании. Причем все тайники там, как правило, построены по единому принципу – какой-нибудь артефакт, руна или иная вкусность лежит на самом видном месте по принципу "видит око..." - например, на вершине неприступного обрыва или на островке посреди открытого моря. Ключ к получению желаемого – заклинание Blink из арсенала героини Майев Шэдоусонг. С его помощью бравая эльфийка может телепортироваться на небольшое расстояние, таким образом, любые препятствия на ее пути можно считать понятием весьма относительным. Яркий пример – самое начало первой миссии, когда героиня с помощью Blink может совершить вояж на острова в восточной части карты, где ее поджидает немало всяких полезняшек. В этой же миссии имеется возможность "запрыгнуть" на вершину водопада (это где еще стоит Fountain of Life и рыбы ходят косяками) и прикарманить парочку рун. Другой случай – во второй миссии в верхнем левом углу карты есть пандус, на верхней части которого раскиданы ценные магические книги. Тут все чуть-чуть сложнее – для успешной телепортации нужно сперва "просветить" Sentinel'ом край пандуса.

Подобных злачных мест в дальнейших миссиях – множество, и далее будут описаны лишь наиболее интересные из них, содержащие не только полезные предметы, но и забавные приколы либо что-нибудь не менее примечательное. Главное же в поиске "рядовых" секреток – не зевать и внимательно смотреть по сторонам. Если углядите "вне генеральной линии партии" подходящую для Blink'а территорию, не поленитесь ее хорошенько исследовать, вероятность нахождения чего-нибудь ценного весьма высока.

Кислотный Фурбольг



Мишка явно чернобыльский — у нормальных косолапых такой шкуры не бывает

Первая миссия за ночных эльфов. На берегу северного полуострова находится берлога Фурбольга-отшельника (Furbolg Hermit), который отличается от своих собратьев кислотно-фиолетовой окраской шкуры. Пробраться к животине можно лишь хитрым путем – не доходя до логова сатиров прогуляйтесь на восток по узкой полоске между проливом и лесом. На самом краю "пляжа" появится возможность "прыгнуть" прямо в берлогу. Замочите ее хозяина – и набор Healing Ward'ов ваш!

Мечта манчкина

Как сделать манчкина счастливым? Очень просто – устроить для него бесконечный источник экспы. Для всех манчкинов "Близзард" приготовила роскошный подарок: во второй миссии за ночных эльфов вечный респаун орков-скелетов. Правда, для выполнения побочного квеста нужно его как раз прикрыть (путем уничтожения трех пирамид), но зачем наступать на горло собственной песне? Качайтесь на здоровье! Правда, выше четвертого уровня набрать не получится из-за встроенного experience cap, но все равно, даже четыре уровня на халяву – тоже неплохо.

Мы делили апельсин...

Хорошая новость - в третьей миссии за ночных эльфов имеется возможность заполучить Шар Тьмы (Shadow Orb), мощнейший артефакт, безвозмездно дающий герою +10 к атаке, +3 к броне, а также возможность ускоренной регенерации. Плохая новость – Шар поделен на десять частей, которые раскиданы по всем закоулкам лабиринта, и собрать его очень сложно. Хорошая новость – для работоспособности артефакта необязательно собирать его полностью, только учтите, что его мощь будет прямо пропорциональна количеству собранных фрагментов (то есть если вы, допустим, собрали только пять кусков, то получите +5 к атаке и +1 к броне). Ниже приведен

Скелеты, между прочим, не кончаются..



полный список местоположения всех "долек" нашего магического "апельсина".

Фрагмент №1 лежит рядом с Rune of Mana в нише на возвышении посреди комнаты с Pit Lord'ом и компанией скелетов (что к западу от зала со статуей охотницы). Blink'ать туда лучше всего с наклонного пандуса, что находится к югу.

Фрагмент №2 – в пещере к юго-западу от того места, где вы встретите подкрепление в виде парочки Druid of the Claw.

После активации четырех кнопок в конце длинного коридора вернитесь назад, к круглой двери – теперь она открыта, а за ней скрывается гигантский слизень. Убив его, "запрыгните" на квадратный островок, а оттуда – уступ слева. Там лежит фрагмент №3.

К северу от вышеупомянутых четырех кнопок имеется очень живописное место с множеством маленьких водопадов по краям галереи. Слева вы увидите уступ, а на нем - Rune of Mana. Blink'айте туда, фрагмент №4 лежит чуток к юго-западу от руны.

В северной части карты после боя с Ancient Hydra обратите внимание на нетипичное для затопленных пещер растение – пальму. Поместите на нее Sentinel, и вашему взору предстанет доступный для Blink уступ с руной и очередным, пятым по счету, фрагментом.

Взобравшись на возвышение с бочками (к северо-западу от предыдущего секрета), не забудьте Blink'нуть на уступ слева – помимо очередной руны, там имеется ящик с фрагментом №6.

К востоку от этого места растет еще одна пальма. "Просветив" ее Sentinel'ом, вы сможете "запрыгнуть" в закрытый водоем с двумя черепахами, кладкой яиц, руной, седьмым фрагментом (выпадает из подбитой черепахи) и Stone Token (лежит в одном из яиц).

В северо-восточном углу имеется бассейн с одинокой гидрой. На одном из его "бортиков" лежит очередная руна, а также ящик с восьмым фрагментом.

После разрушения первых массивных ворот в юго-восточном углу (это уже практически "финишная прямая") подойдите к угловой колонне сверху от двух статуй королевы Ашары. Вы сможете разглядеть Rune of Mana. Blink'айте на галерею с этой руной, потом подайтесь чуток к северу, "перепрыгните" с помощью того же Blink уже пройденный коридор и обнаружите вторую галерею, где лежит еще одна руна, а также вожделенный девятый фрагмент.

Вернитесь обратно к вышеупомянутым воротам, затем сверните к югу. Путь преграждают обломки, но вы сможете разглядеть справа от них канал с руной. Blink'айте туда – в противоположном конце водоема лежит фрагмент №10.

А инферналы все падали и падали...

Четвертая миссия за ночных эльфов. После того, как под ваше командование перейдут охотницы, не поленитесь вернуться на начало уровня. Неподалеку от того места, где вы пристукнули группу нагов-копателей, "просветите" Sentinel'ом деревья таким образом, чтобы Майев смогла телепортироваться к большим воротам. Прямо за ними вы станете свидетелем небольшой скриптовой сценки, посвященной падению инфернала (кстати, неплохой пример терраморфинга). Забив зелененького до смерти, Майев станет гордой обладательницей артефакта Runed Bracers, который повысит ее сопротивляемость магии.

Хранитель Штормов

Все та же четвертая миссия. Используйте Staff of Teleportation, чтобы вернуть Майев на базу. Далее направляйтесь на юг, прямиком на укрепления нагов. Используя Blink, чтобы избежать ненужных схваток, проведите героиню к восточному водопаду. Вы попадете прямиком в святилище Хранителя Штормов (Keeper of the Storms Shrine), где под охраной одинокого Naga Royal Guard находится статуя Ценариуса, а у ее подножия – куча монет (учитывая нехватку золота на этом уровне, такая подачка будет нелишней). Кстати, неподалеку от этой секретки можно найти еще и магическую книгу в комплекте с руной.


С приземлением, брат по разуму!

Могли бы святилище построить и поприличней, а то мало того, что дождь льет, так и на полу вода по пояс





"Бар закрывается! Попрошайкам не наливаем!" Вот всегда так...

Самогонщики

Опять-таки четвертая миссия. На юго-западе карты есть водопад, который может преодолеть транспортный корабль, а за ним - пандаренское питейное заведение (Pandaren Drinking Area)! Естественно, в роли бармена (а также единственного посетителя) натуральный Pandaren Brewmaster. Правда, если Майев попытается телепортироваться поближе к самогонщику, он быстренько смотает удочки (объявив при этом, что бар закрывается), оставив в качестве моральной компенсации Slippers of Agility +3.

Крысе – крысиная смерть (дубль два)

Теперь мысленно вернемся в оригинальный Warcraft III: Reign of Chaos. По-

Крыса почти как суслик из ДМБ: ее не видно, но она есть




Различия между двумя вариантами сфинкса вполне ощутимы, хотя и не бросаются в глаза

С Молотом Войны шутки плохи

Наверняка многие обратили внимание, что иконка и модель у Lich'а в адд-оне слегка изменены: исчезла накладная бородка, а головной убор перекрашен в черный цвет и теперь уже не имеет ничего общего с золотым "париком" Тутанхамона. Небезызвестный Black Sphinx из бета-версии TFT мало того, что был переименован в Destroyer, так еще и лишился всех "как-бы-египетских" украшений. Таким образом, в облике юнитов нежити теперь не осталось ничего, связанного с Древним Египтом. В чем причина этих косметических изменений - неужели в Blizzard испугались проклятья фараонов? Точный ответ на это вопрос мы вряд ли когда-нибудь получим, но есть подозрения, что этот шаг был вызван конфликтом с Games Workshop, чьи undead-обитатели мира Warhammer Fantasy также используют очень похожую псевдо-египетскую символику. В пользу этой версии говорит также тот факт, что названия юнитов Gyrocopter и Steam Tank (а впервые машины с такими названиями появились именно в "Молоте Войны") были изменены на Flying Machine и Siege Engine соответственно, а из репертуара Gryphon Rider'а исчезла шутка про Warhammer 40k. Более того, из названий всех без исключения юнитов было вырезано слово Chaos – в Warhammer "хаосами" величают одну из играбельных рас. Да, длинные руки у Games Workshop…

На фоне этих драконовских мер странно выглядит безнаказанность авторов популярной фанатской конверсии W3: New Race Mod, которые не постеснялись провести кучу заимствований из вселенной Warhammer (вплоть до имен героев и фирменных картинок на заставках) и вместе с тем ни словом не упоминают первоисточник, разве что на сайте NRM (race.wc3campaigns.com) при желании можно отыскать скромную благодарность Games Workshop "за вдохновение на творчество"… Единственное объяснение – из фанатов даже при желании много денег не выбьешь, а вот Blizzard – фирма богатая.

Политкорректный меч для Артаса



А вот о том, что в The Frozen Throne изменен заключительный мультик из оригинальной кампании за Альянс ("Возвращение принца") знают немногие. В принципе, единственное различие заметно при крупном плане – на мече Артаса полностью переделан рисунок рун! Картинка прилагается. Не совсем ясно, какого гоблина Blizzard понадобилось заново рендерить "силиконовый" ролик из-за одной мелкой детали. Видать, старый вариант рун нарушал своим существованием чьи-то авторские права или оскорблял чувство прекрасного каких-нибудь меньшинств. Америка – страна такая, там всякое бывает…

мните крысу по имени Филсон (Filson the Rat), которая погибла от вашей мышки в шестой миссии за Альянс? Так вот, прямой потомок Филсона пробился-таки в адд-он и теперь поджидает вас в четвертой эльфийской миссии TFT. В северной части карты, справа от того места, куда нужно привести кораблик, имеется платформа с двумя Siren. Если разведать окрестности к северу от нее при помощи Hippogryph'а, то весьма большой шанс наткнуться на живописный цветник, в котором наслаждается жизнью неуязвимая крыса по имени Гранк (Grank the Rat). Если долго кликать по грызуну (правда, попасть в цель курсором весьма затруднительно ввиду обильной растительности), то он... правильно! Взорвется! Оставив на память хрестоматийный Talisman of Evasion...

Мафия бессмертна?

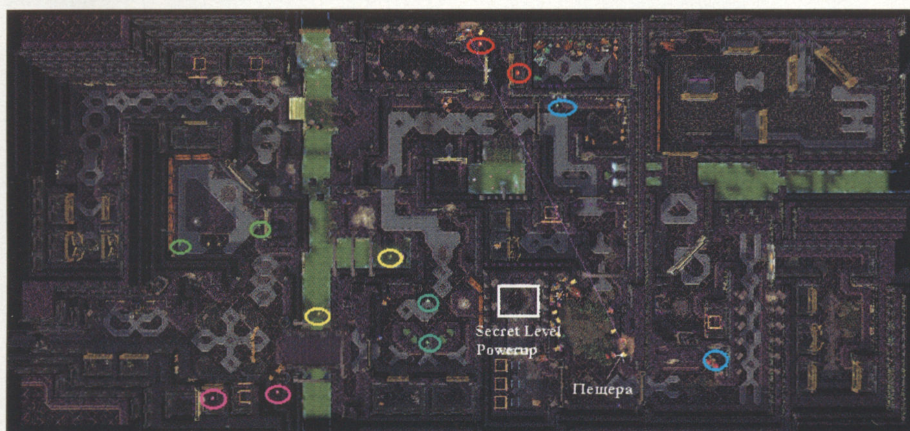
В шестой миссии за ночных эльфов у вас появится возможность кокнуть "крестного отца" лордаэронской мафиозной группировки. Если выбрать на развилке длинный путь, то вы неминуемо наткнетесь на отряд бандитов и охраняемый ими гоблинский магазинчик, неподалеку от которого имеется несколько срубленных деревьев. "Перепрыгните" через них при помощи Blink, затем идите на юг. В укромной лесной нычке на груде сокровищ восседает тот самый пахан - Bandit Lord. За пазухой у него припрятаны очень неплохие вещички - Rune of Restoration и Claws of Attack +12. Кстати, из этого секрета можно спуститься к реке и наложить загребущую руку на ящик с Boots of Quel'Thalas +6.

Встреча с речным големом

Последняя миссия ночных эльфов. После резни в стане троллей и разрушения плотины прогуляетесь по руслу реки на северо-запад. На отмели лежит бесхозный Inferno Stone, а у водопада (что находится между двумя северными базами противника) вас поджидает уникальный монстр - River Golem, из останков которого выпадет Claws of Attack +15.



Речной голем. Не путать с ручным големом



Веселая вкуснятина, эпизод III

В отличие от ночных эльфов, Альянсу не слишком повезло с "пасхалками" - залежи полезных секретов есть только в третьей и шестой (заключительной) миссиях. Рассказываем по порядку. В третьей миссии большая часть секретов основана на комбинациях рун-кнопок, расположенных на полу. Если какой-нибудь юнит встанет на такую кнопку, то такая же по цвету вторая кнопка (расположенная, как правило, неподалеку) засияет ярким светом. Когда другой юнит встанет и на эту кнопку, то произойдет активация секрета: либо появится полезная книга-powerup, либо откроются двери к одному из архимагов-призраков, держащему за пазухой часть крутого магического кольца (Ring of the Archmagi). Точное расположение всех кнопок смотрите на карте вверху. Одно замечание – для активации второй руны из красного набора необходимо пройти подземным ходом, начинающимся в пещере в южной части подземелья (также отмечен на карте). Если путь к очередной руне преградят грибы, то сжигайте их Flame Strike'ом; если руна находится в воде – в дело вступает водоплавающая Lady Vashj. Также не забывайте разбивать все ящики и бочки по дороге, зачастую в них содержатся полезные вещички.



Пейзане-террористы: "Бей неверных! То есть эльфов и нагов!"

Самый главный секрет

Главная достопримечательность кампании Альянса – возможность выхода на настоящий секретный уровень The Crossing. Доступ на этот уровень открывается из третьей миссии: напротив вышеописанной пещеры имеется комната с тремя овцами (а также диорамой с магазином Bob's Guns). В этой комнате нужно поставить юниты напротив овец в таком порядке, чтобы они произнесли Baa-Ram-Ewe (реплика овечек из Warcraft II, позаимствованная из "Бэйба"), т.е. сначала напротив синей овечки, затем – красной и желтой. Тогда откроется дверь в секретную комнату, содержащую Secret Level Powerup. Берите его, и по завершении миссии вас ждет секретный уровень!

Сам этот уровень построен достаточно любопытно – нужно оборонять портал от полчищ взрывников-самоубийц (сначала в роли "шахидов" будут выступать простые крестьяне и солдаты, но ближе к концу миссии их заменят драконы, големы и даже панды). Кроме двух героев, никаких войск под командованием игрока нет и не будет, зато имеется возможность строить разнообразные оборонные башни, вплоть до Death Tower (которая наносит урон в районе 500 хитпойнтов). Даже если вам не удастся продержаться до конца, вас все равно пустят на следующую миссию, зато в случае победы дадут еще и бесплатного героя Pandaren Brewmaster, а также покажут красивую картинку.

Те самые овечки





За прошедшее время Мясник не в меру располнел и спилил рога

Butchery loves company © Blood

В последней миссии за Альянс также содержится немало полезных секретов, призванных облегчить вам непростую задачу по взятию цитадели Магтеридона. К примеру, если после первой линии обороны зарулить на восток, то слева от Fountain of Mana имеется шанс наткнуться на реинкарнацию Мясника из Diablo I (не слишком похожую на оригинал, ну да ладно). Как известно, за пазухой у этого работника мясокомбината имеется обглоданная нога Вирта. Правда, Horadic Cube нигде обнаружить не удалось, так что поход на коров отменятся. А жаль.

Книжный развал

Совсем простой секрет – в этой же миссии к северо-востоку от первой орочьей судоверфи (что в правой части карты) можно забраться по наклонному пандусу и затем свернуть к югу – вас ждет огромное количество бесхозных магических книг!

A cold day in hell © Max Payne

Все та же миссия. К западу от базы ярко-зеленых орков имеется небольшая рощица гигантских грибов. Выжгите ее с помощью Flame Strike и рядом с парой



Иллидан в недоумении: "Интересно, это снежные бабы или снежные мужики!"

монет вы обнаружите совершенно нетипичных для адской цитадели созданий – обычных снеговиков...

Мама, я голема хочу!

Один из самых крутых нейтральных монстров в TFT – Flesh Golem. К сожалению, эти живые (точнее, оживленные) машины разрушения сражаются исключительно на стороне компьютера. Единственный шанс заполучить "голема плоти" под свое чуткое руководство представится вам в последней миссии за Альянс. К северу от первой фиолетовой базы орков стоят бочки с динамитом. Взорвите их, возьмите открывшийся взору Shard of Summoning – и личный "голем плоти" у вас в руках!

Орки из прошлого наносят ответный удар

Еще один секрет из заключительной миссии – правда, не имеющий никакой материальной ценности. Среди орков-блейдмастеров под управлением компьютера есть два, носящих имена Rend и Maim. Настоящий крафтер знает (или догадывается), что это сыновья Блэкхэнда, вождя орочьей Орды из Warcraft I, которые должны были играть роль "плохих" орков в так и не выпущенном Warcraft Adventures: Lord of the Clans.

И напоследок...

...еще один секрет, который вовсе и не секрет. В первом акте орочьей кампании имеется возможность нанять в свою команду еще одного пандарена-самогонщика. Искомый товарищ по имени Chen Stormstout находится в северной части карты, к юго-западу от базы людей. Он попросит вас достать необходимые ингредиенты для приготовления особенно крепкой сивухи. С поиском составляющих проблем возникнуть не должно – все они помечены на мини-карте. Как только компоненты будут в руках у Че...



Чтива — как в Ленинской библиотеке!

Ручной голем. Не путать с речным големом

Хакнули мы тут Матрицу...

Вадим ПАЛОНИН

Пластмассовый "Навуходоносор", секреты Дэйва Перри, братьев Вачовски и одна падающая Тринити

Братья Вачовски спрятали в своих фильмах не один секрет. Дэйв Перри и Shiny Entertainment, когда создавали Enter the Matrix, старались не отставать. В результате существует огромное количество кодов, благодаря которым можно обогатить свою коллекцию раритетными картинками со съемочной площадки.

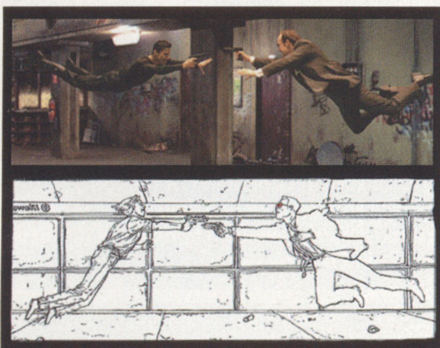
Ах, да, для того чтобы хоть краешком глаза посмотреть на Матрицу вам потребуется неплохое интернет-соединение.

Раскадровки, кадры из фильма и пр.

Зайдите на: http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/accessTWO.html и введите в пустое поле один из перечисленных ниже кодов:

geof - сможете посмотреть несколько концепт артов, переход на следующий рисунок осуществляется посредством щелчка на красной области на экране;

skroce - еще больше артов, многие из них знакомы по первой части фильма;



darrow - раскадровка, по которой был снят бой Нео и Агента. Некоторые перемешаны с кадрами из фильма;

wrong number - не каждому удается бежать от агента;

guns - психоделическая картинка с телефоном;

morpheus - серия красивых фрагментов из фильма;

trinity - небольшой ролик в малюсеньком окошке иллюстрирует начало первой серии;

deja vu - ошибка на странице;

steak - ролик на flash, куча секретных картинок и интервью с создателями;

agentbullettime - ролик, в котором Нео стреляет в агента, а тот уклоняется от пуль;

crash - видеоролик с падающим вертолетом. Довольно длинный ролик, читерам с плохим коннектом он не понравится;

keanu - отрывок церемонии награждения Киану Ривза. Некоторые там впервые увидели его таким лохматым;

carrie - еще один отрывок из награждения. На этот раз пару фраз говорит Керри, играющая Тринити. В красном платье она неважно смотрится. Не то, что в своем кожаном костюмчике. Кстати, там, на заднем плане стоит парень во всем синем, который всех незаметно фотографирует синим фотоаппаратом. Еще, в ролике хорошо видно, как актриса спотыкается, отходя от микрофона. Фанаты в экстазе;

laurence - теперь награждают Лоуренса Фишберна. Он вообще сам на себя не похож. Мало того, что лохмат до неприличия, так еще и в сером костюме. Впрочем, его выдает квадратная физиономия.

tokyo - очередной отрывок, видимо, следующий сразу же после выступления Керри. Актерам задают вопросы на японском, так что ничего не понятно. Конечно, перевод на английский присутствует, но его совершенно не слышно;

lobby - короткий эпизод из боя в колонном зале;

mirror mirror - тут нет ошибки. Слово надо ввести именно два раза, тогда увидите фрагмент с зеркалом, прилипающим к руке Нео;

neobullettime - один из самых известных фрагментов Матрицы. Нео уходит от выстрелов;

sentinal - фрагмент, в котором героев в любой момент может засечь робот-охотник, поэтому они, затаив дыхание, сидят в корабле;

nebuchadnezzar - этот отрезок предшествует предыдущему. По другому и не объяснишь;

sentinellarge800x600 - ролик в хорошем качестве. Грузится бешеное количество времени, что, в общем-то, понятно;

site credits - небольшой текст о братьях Вачовски и их сайте;

owen - монолог дизайнера "Матрицы". Не очень интересный монолог, прямо скажем;

chrysalis - происхождение красных ванн, в которых плавают люди до освобождения;

page168 - качественная страница комикса по матрице, а не то, что лежит у них на сайте;

page212 - еще одна страница, в которой, кстати, подробно объяснена вся сцена до мельчайших деталей;

page98 - и еще одна страница;

bill - ролик с хорошей музыкой и вращающимся кораблем;

page78 - страница, на этот раз цветная;

red - та самая девушка в красном из эмулятора;

redpill - мини-сайт компании Redpill;

classic - меню с мониторами, отправляющее в разные части сайта;



reload - странная надпись, "Матрицу" тоже иногда перегружают.

Пластмассовый "Навуходоносор"

Зайдите на: www.thematrix.com. Выберите high-bandwidth site. Кликните на желтой кнопочке в правом-верхнем углу экрана. Теперь кликните на серой кнопке справа от надписи "Low bandwidth" в открывшейся панельке. Потом опять кликните на той же самой кнопке и, наконец, кликните на двери, чтобы она открылась.

Введите код "**01101111**" и откроется еще одна панель.

На ней расположите тумблеры таким образом, чтобы справа было написано "**F03350B1**" и жмите на "Enter". Загрузятся секретные страницы сайта с не менее секретными интервью.

Расположите тумблеры так, чтобы справа было написано "**A3B1A428**", и вы сможете построить собственный виртуальный игрушечный корабль из The Matrix. Весит программа с моделькой "Навуходоносора" более 45 мегабайт, так что даже не беритесь за нее, если у вас нет возможности выкачать такой объем.

Секретный уровень

В игре Enter the Matrix, чтобы попасть на секретный уровень, введите в режиме хакинга:

CHEAT 13D2C77F

После этого выбирайте самый правый сейв. Вы окажетесь в коридоре с дверями. Возможно, этот коридор кажется бесконечным, но если медленно по нему пройтись – очень легко заметить место, в котором вас телепортируют. Также легко заметить, что две двери с одной стороны чуть темнее остальных. Одна из них не заперта – зайдите в нее.

То есть мы хотели сказать, правильный ответ №5

Старшина СТЕПАНОВ

Стратегия тихого шторма

Или почему панцеркляйн - для лузеров



Не плачь, сынок, мы за тебя отомстим...

Наблюдать за поведением противника - моя страсть. Вот увидишь - из блиндажа выходит такой напыженный фашистский офицер, важничает, повелительными жестами разгоняет солдат в разные стороны. Они точно выполняют его волю, его желания, его каприз. Но он не знает, что жить ему осталось считанные секунды.

Василий Зайцев. "За Волгой земли для нас не было. Записки снайпера"

Сразу хочу сказать, что данные советы не являются всеобъемлющими и описывающими все нюансы и возможные способы ведения боевых действий. Разумеется, среди наших читателей имеются монстры, прошедшие игру одним персонажем на Impossible, вырезав всех противников ножом. Но, вполне возможно, что для кого-то эти советы покажутся не бесполезными.

Команда

Всего военных специальностей в игре шесть: Снайпер, Солдат, Гренадер, Разведчик, Инженер и Медик.

Снайпер. Наличие в отряде этого специалиста даже не обсуждается. Если вы играете на нормальном уровне сложности, то в пользу еще одной меткой винтовки можно даже сменять медика. Так как на "нормале" можно сохранять игру в любое время, то пройти "Шторм" можно, получив только легкие ранения или не получив ранений вовсе. Реально медик может понадобиться на более сложных уровнях игры, когда у вас не будет возможности сохраняться во время боя, а, значит, будет сложнее переиграть неудачную ситуацию и будет больше возможностей закончить миссию с критическими ранами, с которыми простейшей перевязкой можно и не справиться.

Инженер способен легко открывать при помощи отмычек запертые замки и, похоже, он единственный, кто способен сразу увидеть установленную мину, чтобы потом ее снять.

Гренадер, как это видно из названия, специалист по метанию гранат. Гранаты в игре - штуковины весьма полезные, но реально использовать остальная братия может в лучшем случае средние по весу. Когда дело дойдет до тяжелых фугасных гранат, будет хорошо, если другие вояки сумеют бросить их так, чтобы при этом и самим не пострадать. Расстояния в игре довольно условны. В списке физиономий в досье Союзников выделяется Тарас и, разумеется, многие игроки берут именно его. Но, только имейте в виду, что с маскировкой у этой колоритной личности проблемы и, если вы сторонник стелс-акций, то Тараску вам надо будет держать во втором эшелоне, особо не выпячивая. Враги почему-то первым обнаруживают именно его.

Солдат специализируется на автоматическом оружии, но, в общем-то, можно вместо него взять снайпера. Хотя у немцев пулеметчики - очень стильные ребята и можно взять одного из эстетических соображений и ради того устрашающего вопля, с которым он выдает длинную очередь из пулемета (хоть при стрельбе из пулемета орут все, но Орлица делает это презабавно).

Разведчик. Лучший кандидат для выявления расположения врага и поиска улик. Скрытность - его "конек", она позволяет вам контролировать обстановку и тихо резать ничего не подозревающих противников.

Кого из этой теплой компании брать на дело - это вопрос во многом того стиля, которым вы хотите проходить игру. Если сомневаетесь - берите всех. Если любите тихое душегубство и безнаказанность - добавьте разведчика или снайпера вместо, скажем, солдата.

Оружие и экипировка

Несмотря на разную специализацию ваших коммандос, у каждого в одном слоте должна быть снайперская винтовка, а в другом - ручной пулемет. В рюкзаке - достаточный запас патронов (обойм десять для винтовки и пяток магазинов для пулемета), хотя бы пара гранат (если боец кидает гранаты плохо, - дайте ему легкие фугасные, которые можно дальше закинуть), один-два бинта для перевязки ран. Сделайте такую экипировку стандартной для всех бойцов.

Воинская специализация ваших подопечных слегка повлияет на стандартный набор диверсанта следующим образом.

Разведчику, помимо обязательного пулемета, надо дать больший запас гранат и, когда станет доступен, - автомат с глушителем.

Инженеру запихивайте в рюкзак одноразовые щупы, которыми снимаются мины, и отмычки, которыми можно тихо открыть двери и сундуки.

В поздних миссиях вы сможете раздобыть лучевые пушки. Обязательно найдите место в багаже для парочки таких стволов и батареек к ним.

Всякие гранатометы лишь немного превосходят по дальности стрельбы бросок легкой гранаты, и таскать подобное устройство с запасом зарядов представляется нецелесообразным.

В миссии "Особняк Коха" обязательно найдите снайперский карабин с глушителем, который вручите своему лучшему снайперу. Это совершенно читерская вещь, после ее обретения игровой баланс тихо отползает в сторону, освобождая место откровенному глумлению над противником.

Тактика



Успел хлопнуть по Enter, и теперь у моего разведчика есть куча способов разрулить возникшую проблему (четыре зольдата по бокам)



Три осколочные гранаты - и проблема снята

Правило номер раз. В самом начале любой миссии, в тот момент, когда команда ваших головорезов окажется в игровой зоне, не мешкая ни секунды, наберите на клавиатуре следующую комбинацию: "=" - "H" - "C". Первая кнопка выделяет весь отряд, вторая - переводит



Разведчик зашел с тыла и через открытое окошко уделывает противника


Подзываем выстрелом проходящий за стеной патруль


Когда они подходят ближе, кидаем через забор пару гранат.


Делаем засаду в узком месте и валим народ по мере появления


Основная банда ведет снайперский огонь, а спрятанный впереди разведчик с пулеметом ловит тех, кто выскакивает из-за угла


Запуск баллистического пехотинца. Не стал дожидаться, когда бандерлоги высунутся из-за угла и нанес превентивный удар гранатой

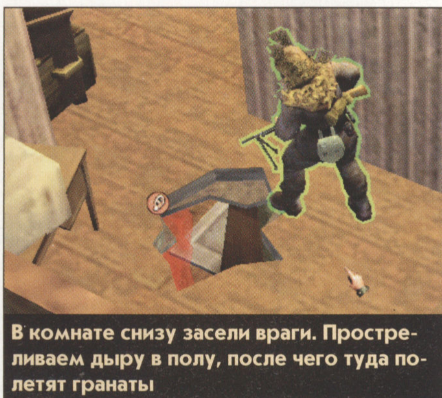
его в режим маскировки, а третья - заставляет присесть. Доведите это действие до автоматизма, и "шишек" получать будете гарантированно меньше. И сразу внимательно осмотрите команду: если кто-то из бойцов почему-то не "почернел" после нажатия "H", а врагов в поле зрения вроде бы нет, - срочно меняйте позицию, потому что какой-то невидимый вам бандерлог оказался весьма глазастым, и в любой момент по ребятам откроют стрельбу. Иногда разглядеть противника можно либо развернув бойца в сторону, либо сменив положение (например, можно лечь). Но, если и это не помогает, и ваш боец наотрез "отказывается" маскироваться, - не рискуйте, уводите его с опасной позиции.

Маскироваться необходимо при первой же возможности, это даст вам огромную фору и почти полный контроль за ситуацией. Ушедший "в тень" боец практически гарантированно перехватит ход у выскочившего противника и решать, когда открывать огонь будете вы, а не враг. То есть, как только выбили первую волну, тут же щелкайте: "="-"H", можно с добавлением "R" (перезарядка оружия). При переходе из пошагового режима в риалтайм такая комбинация обязательна.

Правило номер два. Пока вы в режиме реального времени, постоянно держите палец на Enter. Здесь вам не JA2 и не Fallout, и игра не будет при любом показавшемся противнике или грубом ругательстве со стороны NPC автоматически переходить в боевой, пошаговый режим. Как только на краю экрана показался кружок с вражьей мордой, - сразу же хлопайте по "энтеру". Прозеваете момент появления врага - и тот, подбежав вплотную и, разглядев всю вашу команду, сам переведет игру в combat mode, приставив к вашему бойцу ствол и нажав на курок.

Помимо этого, перевод игры из режима реального времени в боевой часто является гораздо более хитрым делом, чем может показаться вначале. Представим довольно стандартную ситуацию, когда ваш замаскированный разведчик тихонько открывает дверь, и видит за ней притаившегося врага. Хорошо, если у "шпиена" прокачан уровень скрытности, и он сможет спокойно навести оружие или треснуть беспечного противника дубинкой промеж глаз. Но, если враг бдит, то, скорее всего, произойдет перехват хода и разведчик улетит от пущенной в упор автоматной очереди, даже если вы успеете хлопнуть по "энтеру". Чтобы попробовать избежать подобной неприятности, вам придется перехватывать ход "вручную", то есть, как только враг будет обнаружен, мгновенно наводите на него курсор и, минуя Enter, сразу же стреляйте. Этот же прием может помочь в моменте, когда полупрозрачная фигура (определяемый на слух враг) готовится материализоваться. А то нарисуется какой-нибудь матерый фашист с пулеметом, да и заорет дурным голосом, нанизывая на очередь сразу двоих, потому что программа рассчитала, что на перехват хода у вражины больше шансов.

Нечто подобное действует и при большой перестрелке с несколькими врагами. Шмальнули в одного бандерлога и, пока он произносит что-то вроде "Мы так не договаривались", тут же "хватайте" следующего своего бойца и делайте выстрел по другим противникам. Если пустите дело на самотек, то неокученная вражина может попытаться перехватить ход.


В комнате снизу засели враги. Простреливаем дыру в полу, после чего туда полетят гранаты


Поджидаем, когда настырные враги подползут поближе, и предлагаем им из-за угла гранату


Гранаты можно швырять через окна, чем я воспользовался для ликвидации пулеметчика


"Сказано, проход закрыт, значит так оно и есть"

При перестрелках с несколькими противниками не концентрируйте огонь всей команды на ком-нибудь одном. Старайтесь ранить как можно большее количество оппонентов, потому что раненный противник чаще промахивается, и у вашей команды появится гораздо больше шансов выйти "сухими из воды". Исключения могут представлять подбежавшие слишком близко бандерлоги, а так же господа, вооруженные гранатометами и пулеметами. Еще неприятностей можно ждать от вражеских снайперов, которые в первый ход почему-то не стреляют, хотя оружие вроде и навели. Это означает, что вражина тратит все свои AP на тщательное прицеливание. Сами понимаете, к чему это может привести.

Если противник серьезно ранен, то совсем не обязательно его добивать, если вы не хотите открыть свою позицию. Пара-тройка ходов, и подранок, поохав, загнется совершенно самостоятельно.

Постоянно анализируйте свою позицию во время боя. Иногда лучше будет отвести людей за укрытие и укрепиться в удобном для вас месте, чем сидеть под перекрестным огнем где-нибудь на дороге. Часто лучшим вариантом атаки будет оборона. Размещайте бойцов фронтом к предполагаемому направлению атаки на хороших позициях и, когда будете готовы, просто пальните куда-нибудь (не забыв сразу же снова замаскироваться). Вражеские солдаты чрезмерно любопытны и, услышав "призывный" выстрел, тут же побегут на манок. Начнут лезть из окон, выскакивать из-за домов, и покидать свои нагретые и устроенные кемперские местечки. Вам останется только ловить в прицел появляющихся бандерлогов и укладывать их по мере поступления. Особенно хорошо получаются засады в узких местах (например - у свежего пролома в стене), через которые противники прут на убой как лемминги, образуя пробку из тел. Только наиболее упертые и глухие враги не поддаются на подобную провокацию и предпочитают прятаться где-нибудь в строениях. Старайтесь выдвигать людей вперед не слишком плотной цепью, чтобы никто не загораживал сектора стрельбы, и у врага не было возможности нанизать на одну пулю сразу двоих, а то и троих. Но и не давайте бойцам рассредоточиваться по карте. Стремитесь сохранять такую позицию, чтобы любой ваш боец мог рассчитывать на огневую поддержку. Если разделять отряд все же приходится, старайтесь дробить его на три пары или две тройки. В одиночку может действовать только разведчик.

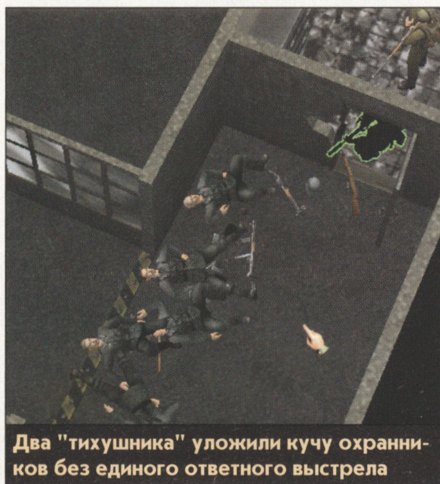
Правильно распределяйте цели среди своей команды. Если врагов много, пусть первыми сделают выстрелы ваши самые слабые стрелки по ближним целям, а снайперам оставляйте самых дальних врагов. У снайперской винтовки есть специальный режим стрельбы, когда можно тщательно навести оружие через оптический прицел. Но подобным вариантом хорошо пользоваться при более-менее благоприятной обстановке, когда у вас есть время для длительного прицеливания (можно для этого даже пропустить ход). Неплохо подобным выстрелом открывать "бал", но, когда у вас идет перестрелка с отрядом противника, оптимальным будет выставление прицела на "меткий выстрел" (кнопка "E"). При этом, во время прицеливания, посмотрите вероятность попадания в голову (Num Lock 8). Если эта вероятность не менее 85% - стреляйте в "набалдашник". Если меньше - лучше пульнуть просто в корпус. Разумеется, в том случае, если бандерлог "быкует" и лезет хватать вас за грудки (или вдруг вываливается на вас откуда-нибудь из окна), то переходите на пулемет и длинные очереди. Для успешного выстрела в ситуации, когда враг стоит вплотную, нужно выйти из клинча и отойти хотя бы на шаг, и тогда с близкого расстояния можно дать короткую очередь в голову. "Кочерыжки" будут отлетать только так.

Смотрите кто из вашей команды насколько "прокачан" и, если обстановка позволяет, отстреливайте одиночных противников "отстающими", чтобы добрать экспу. Не летите сразу из одной сценарной миссии в другую. Лучше побродите по карте до появления красного кружочка и ловите его, радостно крича: "Экспа! Экспа!"

Другой вариант тихой зачистки появится у вас, когда будет доступна снайперская винтовка с глушителем. Тогда можно будет вырезать всю вражескую популяцию на карте даже без ответного выстрела. Снайперу, вооруженному подобным оружием, дайте для компании и прикрытия разведчика, вооруженного автоматом с глушителем (в этом качестве хороша "Беретта"). Осторожно выдвигайтесь вперед и, при первом же появлении врага, начинайте тихий и безнаказанный расстрел ничего не подозревающих оппонентов. Снайпер бьет в голову (если вероятность попадания не ниже 80%) из своей "тихой" винтовки, а разведчик добивает тех, кто будет способен подбежать слишком близко. Глушители позволяют не открывать свое местоположение, и остальные бойцы в команде могут просто не понадобиться. Вообще, связка разведчик - снайпер(ы) весьма хороша. В этом случае, скрытный "шпиен" работает корректировщиком, а снайперы лупят по обнаруженным целям вне пределов прямой видимости, то есть смертоубийство противника происходит совершенно безответно.

Если надо лезть за уликами в строение, но вам не хочется ставить на уши гарнизон и устраивать Сталинградскую битву, то автомат с глушителем у разведчика - самое оно, чтобы тихо устранять появляющиеся на дороге помехи. Есть еще всякие ножи, сюрикены, и дубинки, но, с "приглушенной" "Береттой" все намного эффективнее. Когда ваш разведчик полезет во вражескую малину, скорее всего, ему придется действовать в одиночку. Именно поэтому обязательно у рыцаря плаща и кинжала должен быть пулемет и гранаты на случай непредвиденных "контактов третьего рода". Автоматическое оружие лучше заранее перевести в режим длинной очереди и предусмотреть возможность быстрой замены основной пушки в слоте на гранаты, если будет обнаружено несколько врагов. Только имейте в виду, что, в отличие от JA2, бросок гранаты открывает местоположение бойца.


"Ребята, вы куда так спешите!" Маскировка дает результат - и пара неприятельских солдат проскакала чуть ли не по моему снайперу. Сейчас последует коварная очередь в спину


Два "тихушника" уложили кучу охранников без единого ответного выстрела


Разведчик за работой

Не ломитесь через "парадный вход", если есть другие пути. Совершайте обходные маневры и заходите противнику в тыл, что даст вам немалую фору в перехвате хода и инициативы.

Если разведчик, забравшись в какое-то помещение вдруг "сбрасывает" маскировку, немедленно включайте боевой режим и разворачивайте бойца в разные стороны в поисках скрытого от глаз противника. Если вы его не видите - бегите из этого помещения и прячьтесь за угол. Отдышавшись и наведя камуфляж заново, можно попробовать снова по-тихому заглянуть в опасную комнату, в надежде на то, что хитрая вражина сменила позицию и ее можно разглядеть. Если маскировка снова "отключилась", то одним из вариантов после мгновенного включения вами пошагового режима будет превентивная обработка гранатами подозрительных углов. Гранаты можно кидать из-за угла, что может здорово помочь при "дезинфекции" опасных комнат, коридоров, когда не обязательно полностью светиться в дверном проеме. И для организации засад в городских условиях - гранаты являются настоящим спасением. В компании за страны Оси, миссия "Особняк Коха" начинается не в тепличных условиях, как в Союзной кампании, и единственный шанс выйти из окружения, "не замочив лапки" - забежать за угол дома, а потом на слух закидывать оттуда гранатами наползающих врагов.

Кстати, об этих, полупрозрачных фигурках и их перемещениях. Когда вы передаете ход, следите, какая полоска сверху интерфейса при этом движется. Если во время перемещения "уха в кружочке" будет голубая, - значит, это гражданский шастает там, где не надо. Если же полоска красная, то "призрак" выдает приближение врага. Когда ситуация позволяет, то можно стрельнуть и на слух (или кинуть гранату). При этом смотрите: если из красного силуэта при пролете пули вылетело маленькое красное облачко, значит, вы нанесли ранение.

Не забывайте, что практически все на карте можно разрушить, взорвать, разнести вдребезги и, как говорит Жванецкий, пополам. К тому же сердобольные разработчики очень часто подкладывают на уровнях сосредоточение взрывчатых предметов, лишь усугубляя праздник деструкции. Не стесняйтесь этим нагло пользоваться. Винтовочным выстрелом можно расстреливать врагов через стенку, а пулеметной очередью сносить дверь (и стоящего за ней противника), проделывать ходы в проволочных заграждениях и творить совершенно непостижимые на первый взгляд вещи. При помощи пулемета можно не только поставить под сомнение целесообразность отмычек у инженера, но также здорово сокращать маршрут передвижения, организовав пролом в стене, полу или потолке. Можно зайти в комнату над засевшим в засаде врагом, прострелить дыру в полу, а потом закидать нижнее помещение гранатами, после чего спрыгнуть вниз для контрольной очереди самому. Можно пулеметной очередью в прямом смысле сносить землю под ногами противника, стреляя в потолок, и бедолага, лишившись опоры, будет падать вам в руки. Забавно получается таким образом сносить деревянные вышки с засевшими на них стрелками.

Ловите момент, когда враг скапливается около баллонов с ацетиленом или красных бочек с чем-то взрывоопасным, чтобы одним выстрелом устраивать ему маленький армагеддон. Только при этих пиротехнических шалостях не забывайте о целях миссии и возможных маршрутах вашего дальнейшего продвижения. Не исключено, что вы разнесете единственную лестницу к комнате с уликой, до которой после разрушения просто не окажется других путей. Или ваш боец может остаться на небольшом островке неразрушенного перекрытия где-нибудь высоко, и лишь вопрошать: "Е-мое, что ж это я наделал-то?". Но и здесь имеются небольшие лазейки. Как известно, "рукописи не горят". Важные, сценарные документы, судя по всему, тоже. Улавливаете мысль? Вполне возможно разнести весь дом, а потом поискать, что же упало вниз. В миссии с "таинственным домом" в Англии, набитым взрывчаткой, я, к примеру, снял пару приглянувшихся мин, а затем пальнул с безопасного расстояния по сундуку "на взводе". Когда осела пыль, осталось только слазить в подвал уже бывшего дома и спокойно забрать улику.

Панцеркляйны

В поздних миссиях игры вам начнут встречаться эти железные друзья. Честно говоря, мне не очень понравилось использовать ПК из-за их ограниченных возможностей и общего игрового дисбаланса. Очень уж они медлительны, не способны лазать по лестницам, и в узких коридорах застревают. С одной стороны, конечно, неплохо иметь хорошую защиту (но не полную, кстати), от стрелкового оружия противника, но сам процесс изведения банды врагов превращается в довольно скучное мероприятие. Практически никакого адреналина и тактических ухищрений. Сплошной винегрет из идиотов, обстреливающих ПК из стрелкового оружия. Особенно смешно смотреть, как инженеры в противогазах набрасываются на неуязвимых для них монстров разве что не с кулаками.


Начало коллекции раритетной техники


Вот ведь глупые

К тому же перед тем, как лезть в боевую машину, придется освободить активные слоты с оружием. И здесь вам гарантируется приступ неудовлетворенной жадности, когда придется что-то выбрасывать из доверху забитого рюкзака. В общем, использование этих штуковин - целиком на ваше усмотрение и желание.

Но хорошо, когда панцеркляйн есть у вас, и не очень хорошо, когда он есть у врага. Но и здесь не все так страшно. Если эта штуковина прет на ваши позиции, то за то время, пока она до вас доберется, вполне можно:

- успеть по-тихому вырезать все остальное вражье племя;
- не обращая внимание на этого тихохода, спокойно заниматься своими делами на уровне, используя скрытность;
- подготовить засаду на медведя, то есть попросту скрытно окружить, коварно приблизиться сзади (наиболее уязвимое у ПК место, похоже) и закидать топтуна тяжелыми фугасными гранатами;
- нагло издеваться над скоростью передвижения панцеркляйна, скрытно подкладывая на его пути мины;
- просто убежать из пределов видимости и эффективного огня ПК.

Когда в вашем распоряжении появятся лучевые пушки, то необходимости брать на дело уже прихватизированные ПК будет мало. Всегда можно будет тормознуть первый попавшийся панцеркляйн, выкинуть водилу и разруливать дальнейшую ситуацию уже в бронированном варианте. Достаточно просто скрытно подобраться к вражескому истукану с этим энергетическим оружием и, частенько хватает одного прицельного выстрела (особенно в голову), чтобы сварить "танкиста" вкрутую, оставив сам панцеркляйн практически целым и невредимым. Потом останется только вытряхнуть содержимое, если вы коллекционируете эти боевые машины или у вас закончились батарейки к энергопушке. Некоторые личности на нивальском форуме совершенно серьезно заявляют, что ходили на ПК с ножом (консервным, я полагаю). Мы не будем советовать подобное зверство, и побуждать вас к подобной кровожадности.

Если вам все же хочется устроить небольшое танковое сражение, но, при этом, вражеские панцеркляйны нужны в более-менее приличном состоянии, то из всего парка подобных машин я бы рекомендовал использовать ПК террористов с лучевой пушкой (она светится ядовито-зеленым). Несколько подобных машин можно прибрать к рукам в тайном промышленном объекте на Урале и целый выводок - в Швейцарии. Панцеркляйны террористов имеют более крепкую броню, кстати, чем машины Союзников и стран Оси, хотя ПК Союзников имеют снайперский вариант, от выстрела из которого вражеский пехотинец часто взрывается кровавым облачком.

Борис ЖДАНОВ

Elite Group против MSI

или Две материнские платы на i865PE



Чипсет, на котором построены эти материнские платы

Для любого владельца компьютера вторым развлечением после игр является апгрейд, который для нас скоро станет чем-то вроде национального вида спорта. Ни для кого не секрет, что все пользователи персоналок делятся на две большие группы: AMD'шников и тех, кому по душе лейбл Intel Inside. Первым эта статья может быть интересна только в общеобразовательных целях, потому что адресована она "интеловцам".

Итак, время пришло, и шестое чувство назойливо шепчет о необходимости апгрейда. Что же выбрать тем, кто решил заменить материнскую плату?

Нужно признать, что подходящей альтернативы 685-му чипсету на данный момент нет. Чипсет i875 незначительно лучше, но существенно дороже, а 845-й - прошлого поколения. Учитывая пропускную способность (а следовательно, и скорость) двухканального контроллера памяти 865/875 шансы 845 занять место в домашней машине геймера стремятся к нулю.

Для человека, не обремененного избытком денежных знаков, остается только выбрать какую-нибудь материнскую плату на i865. Сегодня в нашей тестовой лаборатории проверяются две материнские платы на i865 - MSI Neo2 и EliteGroup Phantom. Выбор их обусловлен, если так можно выразиться, принципом разумной достаточности (точно так же, как и при выборе чипсета).

Фирма MSI относится к "средне-высоким" брендам, что в переводе на русский язык означает качество и надежность на высоком уровне при достаточно средней цене. EliteGroup же известна тем, что производит материнские платы преимущественно в сегменте low-end; к этому можно относиться по-разному, но выпускаемые ею платы стоят своих денег при том, что качество у них вполне на уровне. Видимо решив, что пора менять имидж, EliteGroup сделала материнскую плату, которая должна сломать сложившийся стереотип.

Из названия платы - P4 Phantom - уже ясно, что она предназначена для четвертого Pentium'a.

EliteGroup P4 Phantom

Внешний вид и комплектация

Красочная упаковочная коробка снабжена прозрачной вставкой, через которую можно видеть саму плату.

Нам сразу дают понять, что перед нами солидный продукт, который любому юзеру прикупить не зазорно, да и в компании друзей-компьютерщиков не стыдно будет признаться, что "сидишь" на продукции EliteGroup.

Плата укомплектована по высшему разряду. На борту: SATA RAID, Gigabit-Ethernet, IEEE-1394, семиканальный звук, шесть слотов PCI. По компоновке элементов претензий нет никаких, да и при сборке ничто ничему не мешает, на этой полноразмерной ATX плате места вполне достаточно.

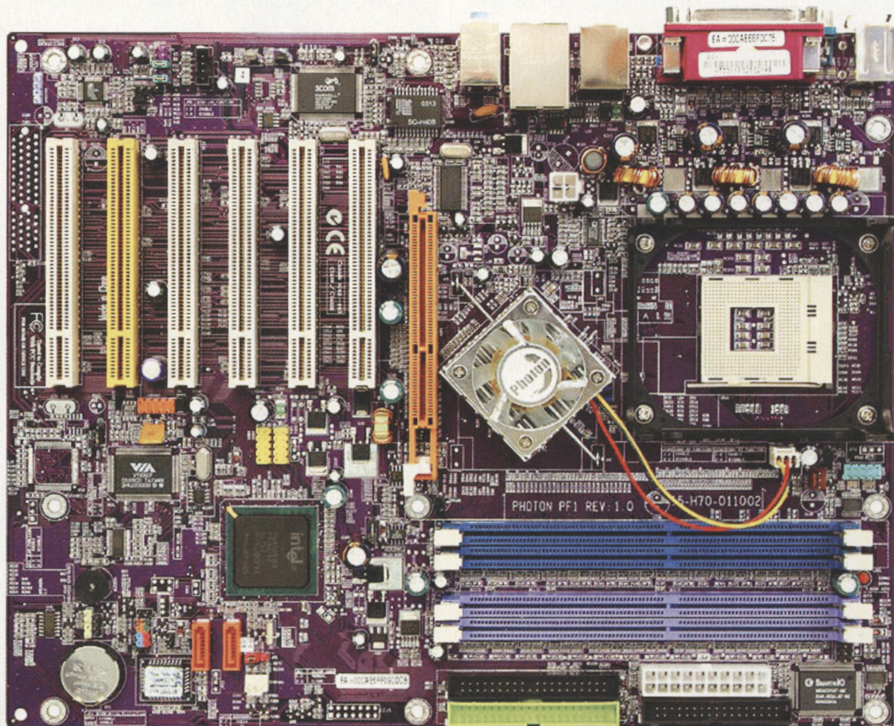


Комплектация:

- запасной BIOS;
- круглые шлейфы IDE и FDD;
- два рыжих SATA-кабеля;
- брекет с двумя USB портами и одним i-link (мини Fire-Wire);
- вставка во внешний отсек 3,5' - на нее можно перевесить USB- и Fire-Wire-порты с брекета и таким образом вывести их на переднюю панель компьютера;
- брекет с SP-DIF;
- нестандартная заглушка на заднюю стенку;
- большой мануал (на английском языке);
- диск с драйверами.

Запасная микросхема BIOS'a снабжена хитрым приспособлением для перепрошивки под названием Top-Hat Flash. Очень напоминает собой систему Dual-BIOS от Gigabyte, но реализовано все не так просто.

Этот самый Top-Hat представляет собой микросхему, уложенную в разъем-кроватку, но кроватка эта не совсем обычная, а 2-х ярусная. Эту хитрую конструкцию следует применять в случае появления необходимости восстановить BIOS.



Возможности i865

Поддержка процессоров с 800 мегагерцовой шиной (кроме того, есть поддержка процессоров с 533 и 400 мегагерцовой шиной).

Двухканальный контроллер памяти с поддержкой DDR266, DDR333 и DDR400.

Поддержка шин AGP4X\8X.

Поддержка шины CSA.

В состав чипсета входит южный мост - ICH5(R), который обеспечивает следующую функциональность:

- 8 портов - USB2.0;
- поддержка интерфейса Serial ATA;
- поддержка RAID массивов (только для Serial ATA жестких дисков);
- шестиканальный звук;
- сетевая карта;
- поддержка ATA100.

Северный и южный мост связаны по шине Hub Link v1.5.

Изготовитель утверждает, что мать должна работать на частоте FSB в 1000 МГц. Для i865 чипсета подобная возможность не является чем-то исключительным.

Микросхема северного моста охлаждается вентилятором, но не простым, а... со светодиодами. При старте материнской платы cooler зажигает все светодиоды, у него их есть целых шесть штук, по две штучки красного, синего, и зеленого цветов; он ими начинает мигать и, в зависимости от скорости вращения пропеллера, частота мигания изменяется. Практический смысл имеет только для моддингового корпуса с прозрачной стенкой.

Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium IV 2,4 GHz, FSB 533
HDD - Maxtor 20 Gb D740x-L6
Память - 2 модуля TwinMOS 256 Mb, DDR 400
Блок питания - PowerMan 300W
SVGA - Palit Daytona GeForce 4 Ti 4200 64 Mb, 8x
Windows XP + Service Pack 1
Detonator 43.45

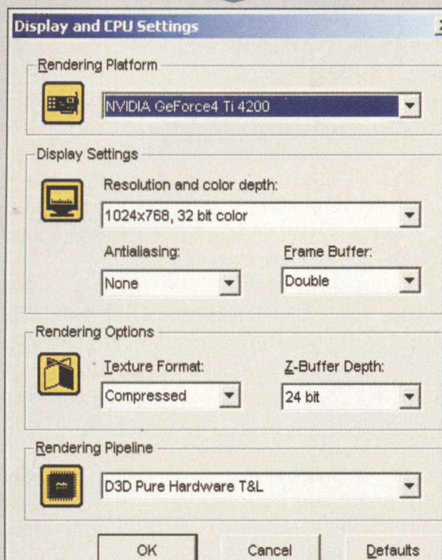
Возможности BIOS и разгон

BIOS - Phoenix-Award, настроек много, но с оверклокингом плохо: кроме частоты системной шины (FSB), изме-



Результаты тестов P4 Phantom

3DMark



Настройки 3DMark



Результаты 3DMark

Aida

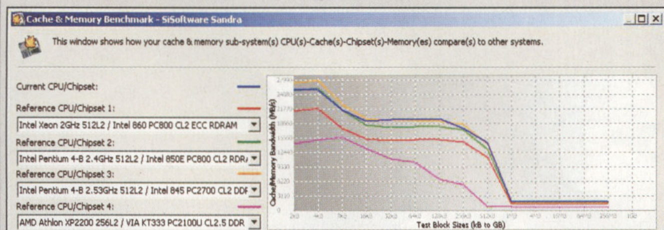
ЦП		Системная плата	Чипсет	Память
4880 Мб/с	P4-3.00HT	Intel D875PBZ	i875P	Dual PC3200 DDR
3980 Мб/с	P4-3.00HT	Albatron PX865PE Pro	i865PE	Dual PC3200 DDR
3560 Мб/с	P4-2.40A	Iwill P4GB	iE7205	Dual PC2100 DDR
3513 Мб/с	Этот компьютер	Unknown		
3240 Мб/с	P4-2.40A	Intel D850EMV2	i850E	Dual PC1066 RDRAM
2670 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4SDX	SiS655	PC2700 DDR SDRAM
2500 Мб/с	AthlonXP 2700+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
2490 Мб/с	Athlon64-1.60	VIA Reference	K8T800	PC2700 DDR SDRAM
2450 Мб/с	AthlonXP 2700+	Asus A7N8X	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
2450 Мб/с	P4-2.53A	Gigabyte GA-8PE667 ...	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
2400 Мб/с	P4-3.06HT	Asus P4PE	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
2330 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SiS645DX	PC2700 DDR SDRAM
2270 Мб/с	AthlonXP 2600+	MSI KT4V	KT400	PC2700 DDR SDRAM
2240 Мб/с	P4-2.40A	Gigabyte GA-8GE667 ...	i845GE Int.	PC2700 DDR SDRAM
2040 Мб/с	P4-1.30	Dell Dimension 8100	i850	Dual PC600 RDRAM
2020 Мб/с	Celeron4-1.70	DFI PE21-EC	P4X400	PC2100 DDR SDRAM
2000 Мб/с	Celeron4-2.00A	Gigabyte GA-8PEMT4	i845PE	PC2100 DDR SDRAM
1960 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SiS645DX	PC2100 DDR SDRAM
1940 Мб/с	P4-1.60	Asus P4B266	i845D	PC2100 DDR SDRAM
1940 Мб/с	P4-1.80A	MSI 845E Max	i845E	PC2100 DDR SDRAM
1920 Мб/с	P4-2.00A	Shuttle AV40	P4X266	PC2100 DDR SDRAM
1900 Мб/с	AthlonXP 2200+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	PC2100 DDR SDRAM
1870 Мб/с	Celeron4-1.70	Asus P4S333-VM	SiS650 Ext.	PC2100 DDR SDRAM
1870 Мб/с	Celeron4-1.80	TriGem Imperial	i845GL Int.	PC2100 DDR SDRAM
1850 Мб/с	AthlonXP 2000+	Epox EP-8KHA+	KT266A	PC2100 DDR SDRAM
1810 Мб/с	P4-1.70	ASRock PE Pro	SiS645	PC2100 DDR SDRAM

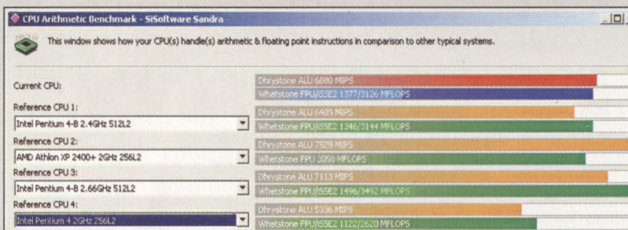
Чтение из памяти

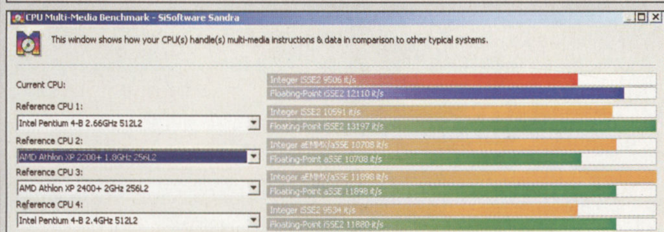
ЦП		Системная плата	Чипсет	Память
1750 Мб/с	P4-3.00HT	Intel D875PBZ	i875P	Dual PC3200 DDR
1700 Мб/с	P4-3.00HT	Albatron PX865PE Pro	i865PE	Dual PC3200 DDR
1330 Мб/с	P4-2.40A	Intel D850EMV2	i850E	Dual PC1066 RDRAM
1100 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4SDX	SiS655	PC2700 DDR SDRAM
1000 Мб/с	AthlonXP 2700+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
980 Мб/с	AthlonXP 2700+	Asus A7N8X	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
946 Мб/с	Этот компьютер	Unknown		
900 Мб/с	P4-2.40A	Iwill P4GB	iE7205	Dual PC2100 DDR
860 Мб/с	Athlon64-1.60	VIA Reference	K8T800	PC2700 DDR SDRAM
860 Мб/с	P4-2.53A	Gigabyte GA-8PE667 ...	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
780 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SiS645DX	PC2700 DDR SDRAM
760 Мб/с	AthlonXP 2200+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	PC2100 DDR SDRAM
750 Мб/с	Celeron4-1.70	DFI PE21-EC	P4X400	PC2100 DDR SDRAM
740 Мб/с	P4-1.60	Asus P4B266	i845D	PC2100 DDR SDRAM
730 Мб/с	AthlonXP 2600+	MSI KT4V	KT400	PC2700 DDR SDRAM
700 Мб/с	P4-3.06HT	Asus P4PE	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
700 Мб/с	Celeron4-1.70	Asus P4S333-VM	SiS650 Ext.	PC2100 DDR SDRAM
690 Мб/с	P4-2.40A	Gigabyte GA-8GE667 ...	i845GE Int.	PC2700 DDR SDRAM
690 Мб/с	P4-1.70	ASRock PE Pro	SiS645	PC2100 DDR SDRAM
680 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SiS645DX	PC2100 DDR SDRAM
660 Мб/с	P4-1.80A	MSI 845E Max	i845E	PC2100 DDR SDRAM
650 Мб/с	P4-1.30	Dell Dimension 8100	i850	Dual PC600 RDRAM
650 Мб/с	P4-2.00A	Shuttle AV40	P4X266	PC2100 DDR SDRAM
650 Мб/с	Celeron4-1.80	TriGem Imperial	i845GL Int.	PC2100 DDR SDRAM
640 Мб/с	Celeron4-2.00A	Gigabyte GA-8PEMT4	i845PE	PC2100 DDR SDRAM
590 Мб/с	AthlonXP 2000+	MSI KT3 Ultra-ARU	KT333	PC2100 DDR SDRAM

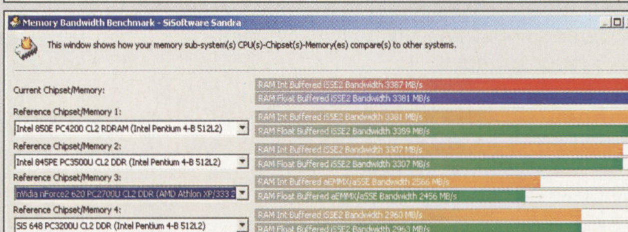
Запись в память

SiSoft Sandra









нять ничего нельзя. Разрешается жестко задать стандартные частоты AGP/PCI/SATA, что, несомненно, есть большой плюс. Можно выставить стандартные частоты памяти DDR 266/333. Напряжение можно поднять только на DIMM, больше нигде нельзя.

Тесты

Плата абсолютно неразгонная, хотя ей и удалось стартовать на FSB 155 и даже загрузить Widows, но получалось это не каждый раз. Зато при попытке запустить 3DMark падала она стабильно. А вот с FSB 150 мама отработала обязательную программу на "пятерку". Результаты 3DMark прилагаются, процессор из 2,4 GHz превратился в 2,7 GHz...

Так что приведенное выше утверждение изготовителя о 1000 МГц FSB проверить не получилось. Хотя многие платы на таких же чипсетах стабильно работают на такой частоте даже без поднятия напряжений. Получить эту частоту на таком чипсете вполне реально, и неудачу с максимальным разгоном нужно списать на "неудачный" экземпляр стендового процессора.

Во время тестирования в штатных режимах работы плата показала себя с лучшей стороны, вела себя умничкой и оставила самые лучшие впечатления. Если, конечно, забыть про оверклокинг.

MSI NEO2 865PE



MSI NEO2 865PE - полноформатная ATX-плата построена на чипсете i865PE. Ее южный мост ICH5 обещает нам всяческое счастье типа USB 2.0, поддержки SATA, DDR 400 до четырех гигабайт, шестиканальный аудио кодек на C-Media 9739A. Остальные возможности доступны в так называемой расширенной комплектации.

Комплектация:
- два SATA кабеля;
- переходник питания с IDE на SATA;
- круглые шлейфы 1-IDE и 1-FDD;
- фирменная фишка MSI - D-брекет с индикатором POST-кодов;
- толстый мануал на русском языке;
- диск с драйверами;
- брекет с USB портами на заднюю стенку;
- карточка с предупреждением о том, что не надо использовать видеокарты на 3,3 вольта;
- нестандартная заглушка на заднюю стенку.

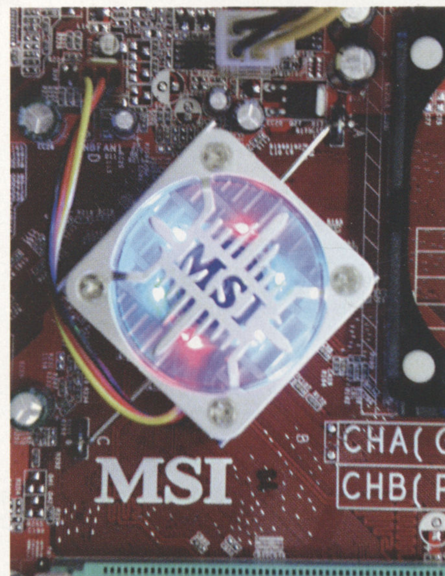
На микросхеме северного моста установлен точно такой же вентилятор, как и на карте EliteGroup. Но это не приманка для моддеров, это система CoreCell, которая в зависимости от загрузки плавно меняет обороты вентилятора, что снижает общую шумность вашего компьютера. Вентилятору в MSI дали собственное название X-Fan. На текстолите материнской платы подписаны каналы памяти - пустячок, а приятно. Слот AGP заклеен красной наклейкой (оторвалась с трудом). С предупреждением об использовании только 1,5 вольтовых карт будьте внимательны.

При осмотре были обнаружены:
- нераспаянные микросхемы под RAID'ы SATA и IDE;
- нераспаянная микросхема под Gigabit-Ethernet;
- один нераспаянный IDE разъем;
- нераспаянные разъемы под IEEE-1394;
- пара нераспаянных портов SATA 3 и соответственно SATA 4;
- нераспаяный порт USB;
- отсутствие одного COM'а;
- с десяток нераспаянных конденсаторов.

По заявлениям производителя все вышеперечисленное (кроме конденсаторов) доступно для материнской платы в расширенной комплектации.

Конфигурация тестового стенда

CPU - Pentium IV 2,4 GHz, FSB 800, Hyper Treading



Память - два модуля TwinMOS 256 Mb DDR 400

HDD - Maxtor 20 Gb D740x-L6

CD-ROM - Acer 40x

Блок питания InWin 300Вт

Видео - Palit Daytona GeForce 4 Ti 4200 64Mb, 8x

Windows XP + Service Pack 1

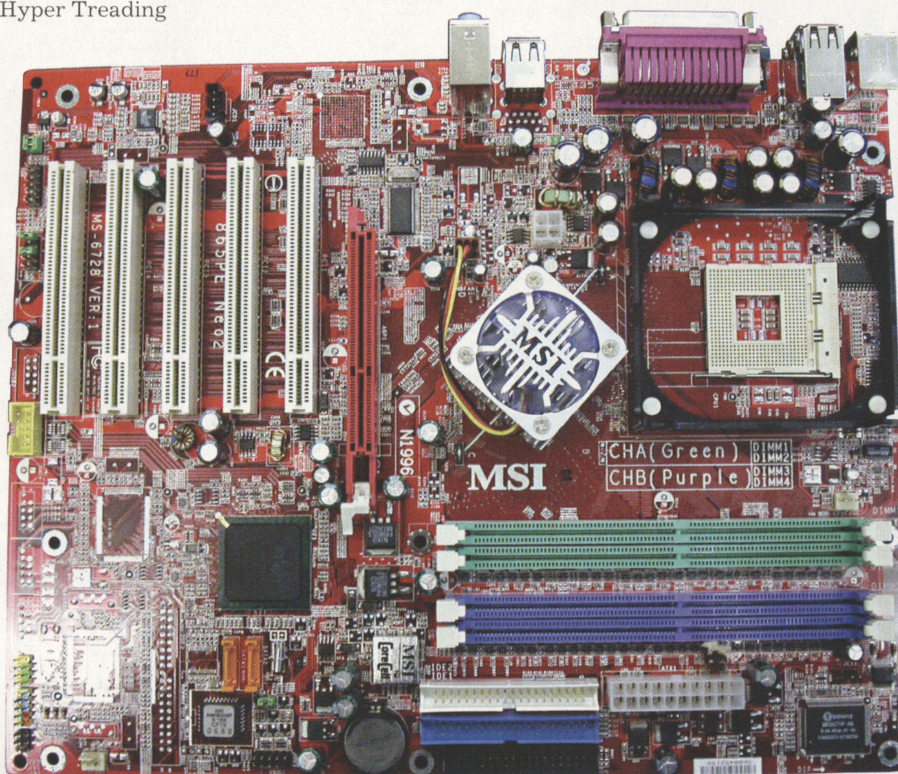
Detonator 43.45

Возможности BIOS и разгон

В Standard CMOS Features нет возможности выбора русского языка. Есть отдельная закладка по мониторингу материнской платы, можно мониторить, что пожелается.

Плата запустилась с установкой High Performance, это ни о чем еще не говорит, но попадались экземпляры, которые при такой установке не работали.

По идее, при повышении частоты системной шины, должны повышаться и частоты PCI и AGP; но, если в пункте меню AGP/PCI Clock выставить частоту принудительно, то частоты AGP и PCI



реагировать на изменение частоты системной шины не будут. Допускается принудительное выставление частоты работы памяти из стандартного ряда 266/333/400/Auto и далее, для экстремалов, - /500/523.

Допускается повышать напряжение на ядре процессора, на памяти и на AGP.

Тесты

На частоте шины в 250 МГц материнская плата работать отказалась. Это, конечно, не радует, но производитель и не обещал, что плата будет работать на такой частоте. Плата завелась на частоте FSB 220 МГц, память, соответственно, - на 440 МГц, что весьма неплохо.

В разогнанном режиме материнская плата выдержала многократный прогон 3DMark2001. Результат составил 12415. Достаточно хороший прирост производительности по сравнению со штатным режимом.

Вывод

MSI NEO2 865PE - материнская плата с ограниченной комплектацией и не самыми большими разгонными возможностями, но стоящая своих денег - $167. На пару с хорошей памятью может быть очень приличным вариантом по соотношению цена/производительность. Крепкий середнячок для пользователя, который не хочет платить лишнее за ненужные фичи.

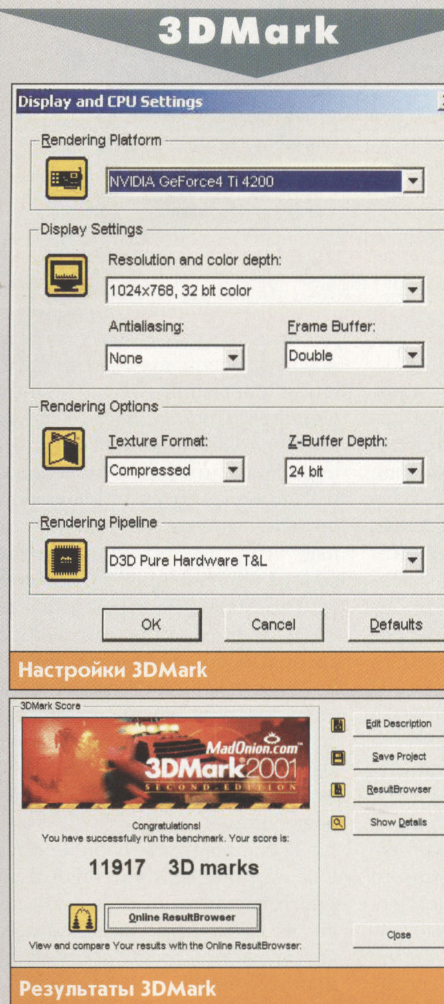
Если же вы не приемлете разгон как идеологию и для вас надежность превыше всего, то P4 Phantom - то, что вам нужно. Похоже, что главный принцип, которым руководствовались при создании этой платы, - "Поставил и забыл". К тому же основной козырь EliteGroup, низкую цену, по-прежнему крыть нечем. Получить материнскую плату на i865PE с таким набором устройств и интерфейсов на борту за $115 - удачный вариант.

Оборудование для тестирования предоставлено компанией PCLabs

H

Результаты тестов MSI NEO2 865PE

3DMark



Настройки 3DMark

Результаты 3DMark

Aida

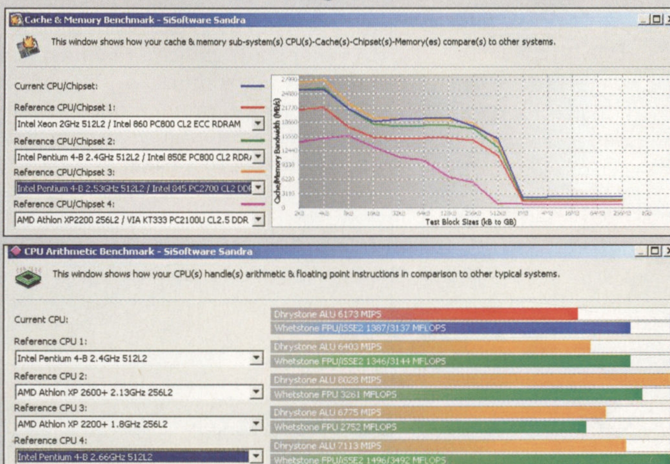
ЦП		Системная плата	Чипсет	Память
4880 Мб/с	P4-3.00HT	Intel D875PBZ	i875P	Dual PC3200 DDR
3980 Мб/с	P4-3.00HT	Albatron PX865PE Pro	i865PE	Dual PC3200 DDR
3728 Мб/с	Этот компьютер	MSI 865PE Neo2-S (M...	i865PE	
3560 Мб/с	P4-2.40A	Iwill P4GB	iE7205	Dual PC2100 DDR
3240 Мб/с	P4-2.40A	Intel D850EMV2	i850E	Dual PC1066 RDRAM
2670 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4SDX	SIS655	PC2700 DDR SDRAM
2500 Мб/с	AthlonXP 2700+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
2490 Мб/с	Athlon64-1.60	VIA Reference	K8T800	PC2700 DDR SDRAM
2450 Мб/с	AthlonXP 2700+	Asus A7N8X	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
2450 Мб/с	P4-2.53A	Gigabyte GA-8PE667 ...	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
2400 Мб/с	P4-3.06HT	Asus P4PE	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
2330 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SIS645DX	PC2700 DDR SDRAM
2270 Мб/с	AthlonXP 2600+	MSI KT4V	KT400	PC2700 DDR SDRAM
2240 Мб/с	P4-2.40A	Gigabyte GA-8GE667 ...	i845GE Int.	PC2700 DDR SDRAM
2040 Мб/с	P4-1.30	Dell Dimension 8100	i850	Dual PC600 RDRAM
2020 Мб/с	Celeron4-1.70	DFI PE21-EC	P4X400	PC2100 DDR SDRAM
2000 Мб/с	Celeron4-2.00A	Gigabyte GA-8PEMT4	i845PE	PC2100 DDR SDRAM
1960 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SIS645DX	PC2100 DDR SDRAM
1940 Мб/с	P4-1.60	Asus P4B266	i845D	PC2100 DDR SDRAM
1940 Мб/с	P4-1.80A	MSI 845E Max	i845E	PC2100 DDR SDRAM
1920 Мб/с	P4-2.00A	Shuttle AV40	P4X266	PC2100 DDR SDRAM
1900 Мб/с	AthlonXP 2200+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	PC2100 DDR SDRAM

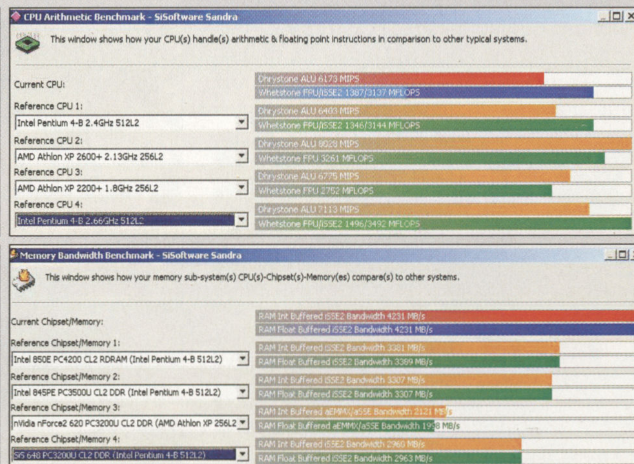
Чтение из памяти

ЦП		Системная плата	Чипсет	Память
1750 Мб/с	P4-3.00HT	Intel D875PBZ	i875P	Dual PC3200 DDR
1700 Мб/с	P4-3.00HT	Albatron PX865PE Pro	i865PE	Dual PC3200 DDR
1330 Мб/с	P4-2.40A	Intel D850EMV2	i850E	Dual PC1066 RDRAM
1135 Мб/с	Этот компьютер	MSI 865PE Neo2-S (M...	i865PE	
1100 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4SDX	SIS655	PC2700 DDR SDRAM
1000 Мб/с	AthlonXP 2700+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
980 Мб/с	AthlonXP 2700+	Asus A7N8X	nForce2-SPP	Dual PC2700 DDR
900 Мб/с	P4-2.40A	Iwill P4GB	iE7205	Dual PC2100 DDR
860 Мб/с	Athlon64-1.60	VIA Reference	K8T800	PC2700 DDR SDRAM
860 Мб/с	P4-2.53A	Gigabyte GA-8PE667 ...	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
780 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SIS645DX	PC2700 DDR SDRAM
760 Мб/с	AthlonXP 2200+	Chaintech 7NJL1	nForce2-SPP	PC2100 DDR SDRAM
750 Мб/с	Celeron4-1.70	DFI PE21-EC	P4X400	PC2100 DDR SDRAM
740 Мб/с	P4-1.60	Asus P4B266	i845D	PC2100 DDR SDRAM
730 Мб/с	AthlonXP 2600+	MSI KT4V	KT400	PC2700 DDR SDRAM
700 Мб/с	P4-3.06HT	Asus P4PE	i845PE	PC2700 DDR SDRAM
700 Мб/с	Celeron4-1.70	Asus P4S333-VM	SIS650 Ext.	PC2100 DDR SDRAM
690 Мб/с	P4-2.40A	Gigabyte GA-8GE667 ...	i845GE Int.	PC2700 DDR SDRAM
690 Мб/с	P4-1.70	ASRock PE Pro	SIS645	PC2100 DDR SDRAM
680 Мб/с	P4-2.40A	Asus P4S533-E	SIS645DX	PC2100 DDR SDRAM
660 Мб/с	P4-1.80A	MSI 845E Max	i845E	PC2100 DDR SDRAM
650 Мб/с	P4-1.30	Dell Dimension 8100	i850	Dual PC600 RDRAM

Запись в память

SiSoft Sandra

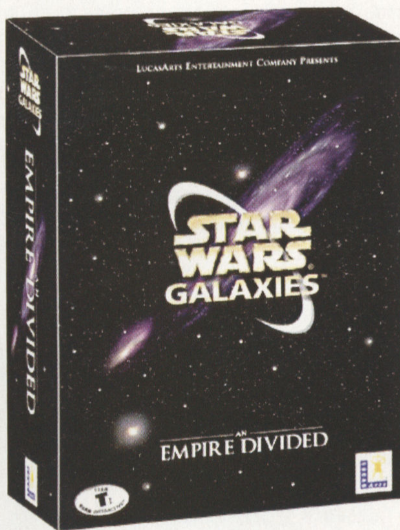




ONLINE новости

Horse With No Name
Алексей РАТУШКИН

Новый рекорд Star Wars Galaxies



Вслед за самым успешным стартом в истории многопользовательских игр SWG вышла на второе место в США по количеству зарегистрированных пользователей - свыше 275 тысяч юзеров. Таким образом запущенная 26 июня игра стала самой быстрорастущей MMORPG в истории.

"Практически сразу же после старта игры мы увидели тысячи игроков, которые взаимодействовали друг с другом, создавали сообщества и самостоятельно организовывали игровые события - свадьбы, торжественные открытия магазинов, - сказал президент LucasArts Саймон Джеффери. - Мы скоро введем в игру новый контент и возможности, которые сделают ее еще более привлекательной как для опытных пользователей, так и для новичков в жанре MMORPG. Лучшее еще впереди!".

Команда разработчиков работает сейчас над внедрением верховых животных и личных автоматических средств передвижения, над концепцией городов, которые смогут создавать сами игроки.- *HWNN*

Star Wars Galaxies в Европе

Выдержав паузу вслед за успешным американским релизом Star Wars Galaxies: An Empire Divided, компания Sony Online Entertainment, наконец, объявила о дате появления игры на европейском континенте. В магазины она поступит 31 октября (в Испании, Франции, Германии и Италии - 7 ноября). Цена пока не названа, но она не будет сильно отличаться от американской. На сайте amazon.co.uk коробку можно заказать всего за 26.99 фунтов стерлингов.- *HWNN*



Почему сайт GameSpot снял ревью Savage

Приятно, когда профи не стыдятся признавать ошибки. Один из самых авторитетных и уважаемых доменов онлайновой игровой прессы принял решение снять ревью по Savage: The Battle for Newerth. Произошло это после обращения разработчиков игры, которые утверждали, что автор материала играл в нее не более двух с половиной часов. В доказательство они предоставили данные игрового сервера, в которых было зафиксировано время открытия эккаунта и время, когда игрок вышел из игры.



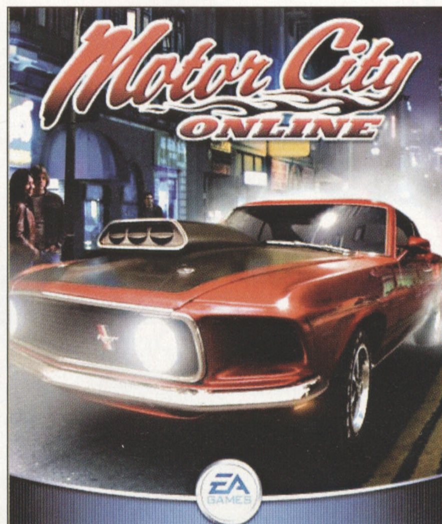
Администрация сайта обратилась к автору, который написал для GameSpot десятки статей и пользовался репутацией грамотного обозревателя. Тот не признал себя виновным, но и не смог опровергнуть данные девелоперов. В этой ситуации было принято решение о снятии ревьюшки.

В специальном обращении к читателям администрация сайта принесла соответствующие извинения и подчеркнула, что все материалы GameSpot соответствовали и будут соответствовать самым высоким критериям. - *HWNN*

Motor City Online больше нет

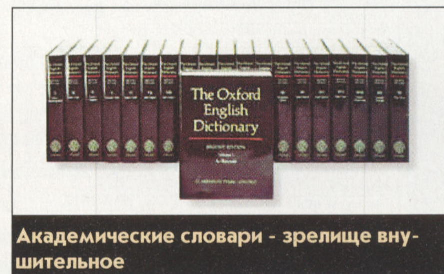
Компания Electronic Arts после определенного затягивая агонии приняла решение о прекращении функционирования многопользовательской онлайновой игры Motor City Online. В конечном счете проект оказался крупной неудачей EA, что может послужить предостережением тем девелоперам, которые стремя голову пытаются пробиться на рынок онлайновых развлечений, толком не проработав саму концепцию игры (не будем показывать пальцем).

Основная проблема MCO состояла в том, что продвинутые игроки получали слишком большое преимущество по отношению к начинающим. А если игра слишком жестко относится к новичкам, не давая им толком развиться и получать удовольствие от геймплея с самого старта эккаунта, - она обречена. Остается надеяться, что EA сделает верные выводы и заранее тщательно проработает основы той же Ultima X: Odyssey, которую под ее крылом клепает Origin Systems.- *HWNN*



Слова, слова, слова, слова...

Три тысячи слов, если быть точным. Ровно столько "компьютеризмов" включено в новую редакцию Оксфордского словаря английского языка. Так что теперь нет смысла говорить о жаргоне компьютерщиков. Перед нами академически признанная общеупотребительная норма великого и могучего английского языка.



Академические словари - зрелище внушительное

Кое-какие изменения коснулись и правописания. Отныне официально рекомендовано писать "email" вместо "e-mail" и "online" вместо "on-line". Многие, кстати, уже давно так и пишут.

Стоит заметить, что подобное явление - лишь отражение объективной реальности и признание того влияния, которое технология оказывает на повседневную жизнь человека и общества. - *А.Р.*

Смещение релиза Pirates of Burning Sea



Красавец-корабль, Made in Russia by Akella

Разработчики из Flying Lab Software не скрывают, что банально просчитались с объемом работ. Что-то нужно сделать дополнительно, а что-то уже отняло больше времени, чем планировалось. Поэтому дата выхода переносится на первый квартал 2004 года.

Правда, прямолинейность подхода не помешала им попутно порассуждать на тему о вреде предкристмассовских релизов. Ведь праздничная суета отвлекает народ от работы, вынуждает их устраивать себе праздник, каникулы, отпуска и т.д. В общем, заставляет их больше думать о личном, чем об общественном. А тут еще куча релизов хитовых игр, среди которых не трудно и затеряться. А ведь для успеха MMORPG критически важно, чтобы первые дни и недели оказались успешными во всех отношениях.

И вообще: игра появится только тогда, когда она будет готова. Что касается бета-тестинга, то девелоперы пока еще не готовы назначить дату его начала. А тут еще один из членов команды (Isildur) начал маяться зубами и отправился к дантисту...

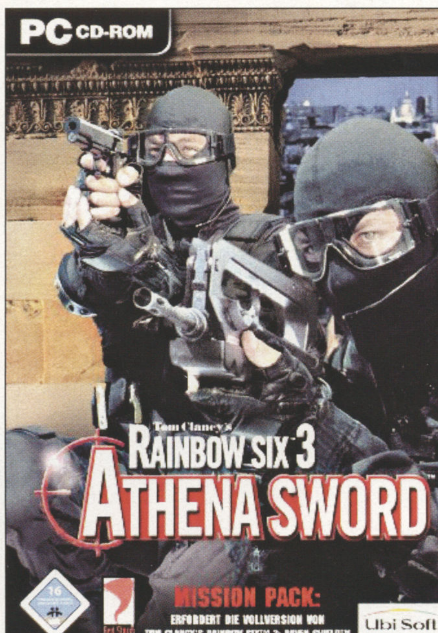
Как видите, просто масса объективных причин нашлась. - *HWNN*

Защита от читеров для Athena Sword

Компания Ubi Soft намерена обеспечить защиту от читерства онлайновым



Посторонним В!



пользователям Rainbow Six 3: Athena Sword. Технология носит название Punkbuster и представляет собой продукт на уровне клиент/сервер, который способен детектировать применение читов/хаков на системах пользователей. Программа сообщает об обнаруженном нарушении администратору, также она способна кикнуть или забанить нечестного игрока, перекрыв ему доступ к игре.

Перечень читов Athena Sword, применение которых способен определить Punkbuster, не обнародован из понятных соображений. Ubi Soft намерена обновлять Punkbuster по мере появления новых читов/хаков. - *HWNN*

Лорд Бритиш вернулся?



Повсюду ширятся слухи, связанные с возвращением грандиозной фигуры из прошлого Британнии, чья судьба была покрыта мраком в течение нескольких последних лет. В городах Британнии шепот сомнений и растерянности сменяется возбужденными обсуждениями по мере распространения новых известий о возвращении исчезнувшего короля.

Возможно ли это? Неужели король вернулся?

Судя по всему - да! Лорда Бритиша видели путешествующим по нескольким шардам в сопровождении двух компаньонов, каждое такое путешествие завершалось грандиозным банкетом в Замке Короля, в ходе которых Бритиш произносил краткую речь о будущем Британнии.

Очевидцы утверждают, что король



выглядел немного усталым после длительного отсутствия и что после его визита осталось больше вопросов, чем ответов. В то же время у них осталась уверенность в том, что скоро все прояснится окончательно.

Что же это все означает для Британнии? Каким будет ее будущее после возвращения короля? Никто не в состоянии точно ответить на эти вопросы, но все ждут чего-то экстраординарного. Следите за нашими новостями, новая информация ожидается уже в течение нескольких ближайших лун. - *HWNN*

Дешевая распродажа в UO

Подходите! Доставайте ваши кредитки и заказывайте! Всего-то $29.95!



И вы получите свежеиспеченного перса, практически ни на что серьезное не годного. Правда, сэкономите немного времени.

Увы и ах, Electronic Arts приторговывает полуфабрикатными персами Ultima Online всех разновидностей на американских, европейских и австралийских шардах. Кроме Siege Perilous. Можно получить бойцов, магов, крафтеров, тэймеров, искателей сокровищ... Для мгновенной прокачки всего-то требуется новый персонаж с пустым банковским боксом. После проплаты с игроком связывается гейммастер, который быстренько доводит характеристики нужного перса до оговоренного уровня. Но не больше 85 единиц, хехе. Правда, для некоторых специальностей и это число представляется весьма привлекательным (картография, шахтерское и кузнечное дело, сопротивление спеллам). Так что богатые американские буратины наверняка будут пользоваться предложенным сервисом. Последнее предложение - паладин, которому полагаются следующие скиллы и статсы:

85 Chivalry
85 Resist Spells
85 Swordsmanship
70 Tactics
60 Focus
85 Strength, 85 Dexterity, 55 Intelligence
Титул - Trustworthy. - *HWNN*

Запустил вирус - посиди, подумай

Молодой румын Дан Думитру Чобану (возраст - 24 года) признался в рас-



пространении через интернет модифицированной версии опаснейшего вируса-червя Blaster.F. Теперь ему светит отсидка сроком на 15 лет, несмотря на то, что он утверждает, что все произошло случайно в процессе тестирования заразы на подключенном к Сети компьютере.

Новый румынский закон о преступлениях в киберпространстве (онлайновые подделки, хакерство, написание вирусов) предусматривает наказание от трех до пятнадцати лет - более чем в два раза круче, чем за изнасилование.

Сначала Чобану отрицал модификацию вируса, но потом признал, что заменил имена папок и ввел вместо оригинального сообщение на румынском языке.

Исходный червь Blaster считается одним из самых опасных из когда-либо существовавших вирусов. Появившись в августе этого года, он заразил свыше полумиллиона компьютеров работающих под Windows XP. Код вируса можно без проблем разыскать в интернете, его несложно модифицировать и запустить в интернет по-новой.

Американский тинейджер Джеффри Ли Парсон в августе распространил по Сети сделанную им модификацию вируса под названием Blaster.B. Если его виновность будет подтверждена, то его ждет десятилетнее заключение и штраф в $250 тысяч. - *HWNN*

UO: виртуальные торжества за реальные баксы


Судя по всему, на бирюльках много заработать не удалось

Названо все это дело достаточно трогательно - UO Magic Moments (магические мгновения). Пока их три - день рождения, свадьба и поминки. Заплатите - и мероприятие будет организовано и проведено квалифицированным модератором по высшему разряду. Прейскурант и услуги перечислены ниже (специально приготовленное угощение и подарки для гостей оговариваются в индивидуальном порядке).

Свадьба: проводится в течение 15-30 минут. Два обручальных кольца, на которых можно выгравировать любую надпись до 30 символов длиной. Приглашения с указанием времени и места проведения события будут разосланы пятнадцати приглашенным. Клятвы могут быть специальные или на усмотрение модератора. Специальное свидетельство о браке (в игре). Копии свидетельства о браке посылаются молодым в реальной жизни.

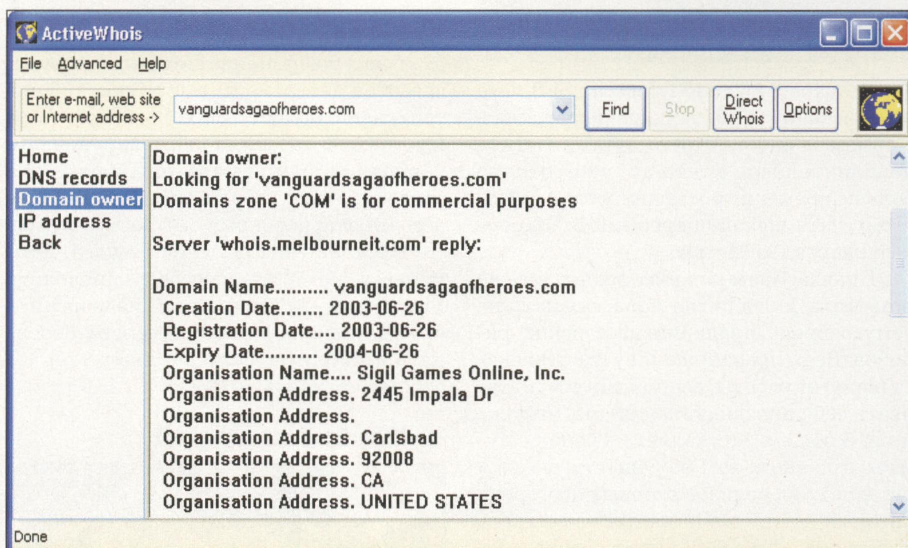
День рождения устраивается аналогичным образом. На подарке можно выгравировать надпись до 45 символов. Развлечения, игры и танцы. Соответствующий сертификат в обоих мирах. Все веселятся.

Поминки для желающих отправиться в "новое путешествие". Все как и для других оказий - приглашения, гости, мемориальная доска с 45 символами для виновника торжества или его/ее наследника. Заранее заготовленный или произвольный спич. Персональный сертификат с датами начала и окончания жизненного пути. Все плачут.

И стоят эти удовольствия всего-то $39.99. На любом шарде, пока только в англоязычном исполнении.

Позвольте на этот раз без комментариев. - *HWNN*

Новая MMORPG от Microsoft будет называться Vanguard: Saga of Heroes?



В январе прошлого года Бред Макуэйд и Джефф Батлер ушли из Sony Online (где они усиленно трудились над EQ) и основали собственную компанию под названием Sigil Games. Вскоре компания обнародовала пресс-релиз, в котором похвалила себя любимую, а также сообщила, что работает над новой ММО, которую будет издавать Microsoft. Но шила в мешке не потеряешь, нашлись умельцы, которые недавно вычислили вновь зарегистрированный домен vanguardsagaofheroes.com, владельцем которого значится Sigil Games. Мы решили проверить эту информацию с помощью программки ActiveWhois. Она подтвердилась:

Сам домен пока находится в нерабочем состоянии. - *HWNN*

Великобритания приняла антиспамовый закон

Евросоюз недавно издал директиву, обязывающую страны-участницы принять действенные меры против засилья спама. Срок - до 31 октября. Великобритания отреагировала первой и приняла закон, в соответствии с которым рассыльщики спама могут быть оштрафованы на сумму в 5 тыс. фунтов ($8 тыс.). Закон вступит в силу 11 декабря. Он также касается и текстовых сообщений, посланных на мобильные телефоны.


Случайная локация из Fallout 2, толпа забивает спаммера до смерти, уже в 98 году они всех достали

Запрет накладывается на рассылки спама на персональные электронные адреса. Отныне любой англичанин, обнаружив в электронном ящике очередное послание от какого-нибудь местного центра американского английского, сможет подать судебный иск. Если дело по данному иску разрешится в рамках компетенции местного магистрата, то упомянутый центр влетит на восемь штук баксов. Если же дело дойдет до следующей судебной инстанции, то сумма штрафа может быть "неограниченной".

Также в законе оговаривается возможность использования всевозможных cookie, способных собирать информацию о посетителях сайтов. Отныне компании должны испросить разрешение у посетителя на подобные действия.

На подходе еще один аналогичный закон, на этот раз - в Австралии. Он будет еще круче, размер австралийского штрафа предусмотрен в сумме 726 тысяч долларов. - *HWNN*

Рождественский хаос в Shadowbane

Компания Ubi Soft объявила о разработке адд-она к MMORPG Shadowbane. Полное название расширения - Shadowbane: The Rise of Chaos, разрабатывает его, естественно, Wolfpack Studios. Информации по новому адд-ону пока немного. Процесс приближается к стадии бета-тестирования, релиз наме-



чен на Рождество этого года. Ориентировочная цена - $19.99. Новый контент: раса Nephilim, 30 приключенческих локаций и пара классов (Doomsayer и Sentinel). Игрокам, которые приобретут The Rise of Chaos обещана возможность создания шестого персонажа на эккаунте. - *HWNN*

Anarchy Online: ShadowLands

9 сентября, в день мировой премьеры компания "МедиаХауз" провела презентацию Anarchy Online: ShadowLands. Мероприятие посетили около 250 человек, многие из них - заслуженные игроки в Anarchy Online, где российские геймеры представлены четырьмя активными гильдиями. Об истории появления игры в России рассказал генеральный продюсер компании Михаил Новиков. С эксклюзивным видеообращением к российским игрокам выступил директор проекта Anarchy Online: ShadowLands Гот Годагер.

В этот же день "МедиаХауз" начала выдачу паспортов гражданина Rubi-Ka.



Михаил Новиков вручает паспорта граждан Rubi-ka

Помимо подтверждения постоянной прописки в виртуальной Anarchy Online пластиковая карточка паспорта гражданина Rubi-ka - впервые в российской практике продажи компьютерных игр! - дает значительные материальные преимущества. Этот Паспорт - первая в истории российской игровой и мультимедийной индустрии дисконтная карта, дающая право на 10% скидку на весь спектр продукции компании "МедиаХауз" и 5% скидку на карты доступа игры Anarchy Online. Паспорт участвует в различных конкурсах и ежемесячных лотереях. Его можно получить в обмен на заполненную регистрационную карточку.

Новая игра - это выгодная покупка: ShadowLands, The Notum Wars и Anarchy Online - в одной упаковке! Плюс бесплатный месяц игры. Российское издание Anarchy Online: ShadowLands содержит уникальный печатный "Путеводитель" по игре, дополненный эксклюзивными графическими материалами, комментариями и ценными советами от ветеранов Anarchy Online.

Ревью по AOS читайте в следующем номере. - *HWNN*

Арестован самый злостный киберсквоттер

Сквоттерами когда-то называли поселенцев, занимавших пустующие земли. В наше продвинутое время нечто подобное практикуется в интернете. Вспомните, на ваш почтовый ящик никогда не приходил спам с предложением приобрести тот или другой домен? За приличную сумму в долларах, естественно.

В штате Флорида арестован киберсквоттер Джон Зуккарини, который зарегистрировал тысячи сайтов с именами, на которые с большой долей вероятности могут зайти подростки и дети, допустившие ошибку при наборе доменного имени (например, www.herrypotter.com вместо www.harrypotter.com).

Джон Зуккарини, вне всяких сомнений, наиболее мощная фигура в киберсквоттерстве. Одним из первых он начал регистрировать сайты, связанные с именами всевозможных компаний и знаменитостей. В дальнейшем он либо продавал домен соответствующим фирмам или людям, или же размещал на нем всевозможные сайты с платной переадресацией или набором рекламных баннеров и попаповых окон. Вначале все сходило ему с рук, т.к. не было соответствующей законодательной базы, позволяющей



Перед вами сайт www.britnespears.com, пропущена всего одна буква...

приструнить подобных дельцов. Со временем Джону пришлось адаптироваться к изменившимся условиям.

Например, исчез вариант с перепродажей сайтов. Тогда Зуккарини просто решил оставлять их себе, а за определенную плату проводить переадресацию юзеров на нужную им страницу.

Когда регистрация доменов, созвучных именам компаний или фамилиям популярных людей перестала проходить, Зуккарини принялся регистрировать сайты, которые отличались от популярных страниц одной буквой, т.е. на них можно было запросто попасть в результате ошибки при наборе адреса. Так как подобная практика была встречена всеобщим негодованием, то на подобных сайтах ему приходилось рекламировать главным образом сервера азартных игр и порноресурсы. Зарабатывая от 10 до 25 центов на каждой ссылке или баннере, Зуккарини легко получал $1 миллион ежегодно.

В суды, связанные с незаконным использованием доменов его вызывали 97 раз. И практически во всех случаях он проиграл.

В октябре 2000 года в результате инициированного правительством США судебного рассмотрения он был оштрафован на $500 тысяч, плюс еще $30 ушли на судебные издержки. Аналогичный процесс 2001 года обошелся ему еще в $50+40 тысяч. А вот в мае 2002 суд решил не мелочиться - штраф составил $1.9 миллиона. Джону запретили устраивать принудительную переадресацию на сайтах и открывать новые окна без согласия пользователей.

Но по-настоящему черные времена наступили для проныры с выходом закона под названием PROTECT Act, к которому имелось маленькое приложение "Правда в доменных именах", в соответствии с которым использование обманных доменов, приводящее к просмотру неприличностей наказывается штрафом в четверть миллиона долларов. Правда, в законе толком не дано определение обманных доменов.

Но что касается Зуккарини, то в его случае все предельно ясно. Он находился в розыске с апреля этого года, федеральные агенты арестовали его прямо в мотеле, в котором он жил последние несколько месяцев. Скорее всего, приговор суда, основанный на вновь принятых законах, окажется для Зуккарини весьма неприятным сюрпризом. - *HWNN*

THE LORD OF THE RINGS: MIDDLE-EARTH ONLINE

Наступая Фродо на пятки

Игорь Бойко

Федор Михайлович, красотища-то какая! Даже матом ругаться не хочется...
Ст. о.у. Goblin. Авторский перевод "Двух сорванных башен"



★ Жанр MMORPG ★ Издатель Vivendi Universal Games ★ Разработчик Turbine Entertainment Software ★ Дата выхода IV квартал 2004
★ Сайт игры www.lordoftherings.com/meo/

Я все не перестаю удивляться команде Turbine Entertainment. Как они умудряются находить время для саппорта и разработки такого количества одновременно существующих глобальных проектов? На их плечах держатся успешные Asheron's Call, Asheron's Call: Dark Majesty и провальная Asheron's Call 2. А в мае этого года всего-то с промежутком в неделю Turbine Entertainment анонсировала разработку еще двух глобальных многопользовательских проектов - Dungeons & Dragons Online (для Atari) и The Lord of the Rings: Middle-Earth Online (для Vivendi). Последнюю для удобства будем называть просто МЕО. Что ж, этак через годик мы сможем проверить, удалось ли TE воплотить в Средиземье свой гордый лозунг "Создавать самые неотразимые, живые миры с лучшим контентом и сервисом". А сегодня я вам расскажу, что они обещают.



Заветам Толкиена верны

Больше всего разработчики опасаются не попасть в кильватерную струю, оставленную Профессором. Не вписаться в канву, нарушить очарование, погрешить против устоев. Ведь они создают вселенную в рамках знаменитой трилогии The Lord of the Rings. И это накладывает множество ограничений. Да и ответственность, согласитесь, огромная. Если сравнивать с индустрией кино, то мне представляется, что по сложности их проект сравним с экранизацией "Мастера и Маргариты" Булгакова.

Во-первых, все должно быть не только изумительно красиво и атмосферно, но и узнаваемо. Мы ведь уже знаем, как должен выглядеть Шир и Мория, Ривенделл и Рохан. Графические технологии Turbine уже в Asheron's Call 2 продемонстрировали впечатляющий потенциал. Но сейчас они перерабатываются для уменьшения лага и повышения фреймрейта.

Во-вторых, им предстоит создать полноценный сюжет, который позволит любому из игроков ощутить себя непосредственным участником войны между Добром и Злом. Причем вне зависимости от выбранной игроком профессии или образа жизни.

В-третьих, разработчикам нужно умудриться соблюсти баланс между "толкиенутостью" игры и теми фишками, которые делают MMORPG привлекательными для игроков. Прежде всего, речь идет о системе PvP, о которой ниже.

А теперь подробности.

Начала начал и основы основ

Игра стартует в тот момент, когда Братство Кольца выбирается из Мории. Назгулы уже рыщут в поисках кольца, а подвиги Фродо и Ко. в подземельях пробудили дремавшую прежде нечисть. Да и поверженный Балрог не оставил преемника, образовав дефицит власти. Естественно, никто из игроков не попадет в компанию Фродо, но все они будут ощущать последствия деятельности самой главной партии игры, которая будет эволюционировать со временем, можно сказать, глава за главой. Отчасти это будет проявляться в ежемесячных бесплатных скачиваемых довесках. А более глобально найдет отражение в выходе полноценных адд-онов, соответствующих томам трилогии. Доступных за отдельную плату. Это обычная практика, ведь над их наполнением работают специально выделенные команды, а объем нового контента зачастую сравним с содержимым оригинального продукта.

Уникальным образом решен вопрос времени. Ведь самая главная история игры и ее финиш уже предопределены. Но ведь новым игрокам нужно позволить получить удовольствие. И тогда возник-





ла идея привязать наиболее интересные моменты сюжета к конкретным территориям. Новый персонаж, только-только начинающий осваиваться в исходной локации, окажется в самом начале сюжетной линии МЕО. Прокачался, пошел бродить по свету - тут ему и сообщат очередные новости и диспозицию. Вернулся к месту генерации - окажется, что и Фродо сотоварищи только-только покинули Морию.

Новички генерятся в Эриадоре (хоббиты - в Шире, например). Следующий этап - Мордор, потом сюжет отклонится к описанным в "Хоббите" областям - Лихолесью (Mirkwood) и Одинокой Горе (Lonely Mountain). Не исключено, что после завершения изложенной в трилогии истории появится возможность поглазеть на более удаленные территории - Умбар (Umbar) и Рун (Rhun).



Только хорошие

Как быть плохим, в МЕО все еще не ясно. Деградация персонажа и плавный переход его на сторону зла и Саурона будет следствием периодического принятия соответствующих решений в ходе мучительных и не очень моральных выборов. Например, в ходе выполнения квестов. Вспомните, Толкиен рассказывал о том, как некоторые люди и дварфы скатывались в моральную пучину.

Изначально же все будут правильными и пушистыми. Причем только эльфами, дварфами, человеками или хоббитами. Родиться орком, троллем или гоблином никак не удастся.



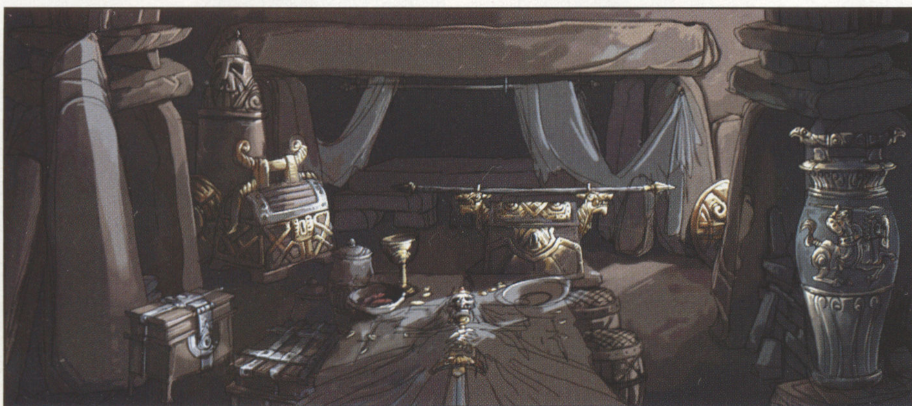
Все расы занимают в Средиземье определенные стартовые локации, у всех - собственный набор достоинств и недостатков.

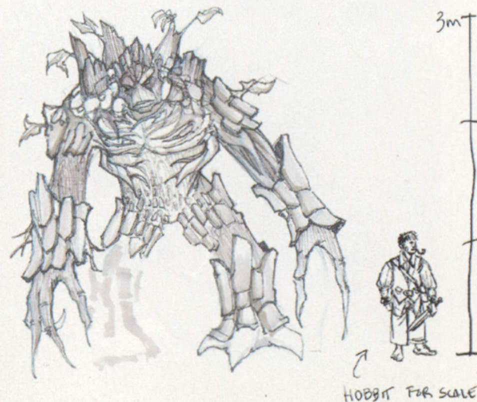
Эльфы. Бессмертны. Не болеют. Умереть могут, но только если их порешат в явном виде или они сами посчитают нужным закончить жизненный путь путем углубленного горевания. Настоящие универсалы, все, что ни делают, делают хорошо и споро. Передвигаются бесшумно, даже по листьям и снегу. Обладают изумительной остротой чувств (зрением, обонянием и т.п.). Прекрасно развиты физически, им присуща отличная координация. Более того, эльфы от рождения владеют магией. Об их выносливости ходят легенды, в этом плане они заткнут за пояс не только людей, но и дварфов. А в связи с тем, что они являются древнейшей из рас, при генерации персонажа эльфам будет предоставлена наиболее полная линейка исходных умений. Остается мелочь - привести их к общему балансу. Сделано это будет очень просто: они будут получать меньше экспы. Разработчики называют уровень 66-75% по отношению к другим расам. Посмотрим, окажется ли такая мера действенной в ограничении популяции эльфов-магов...

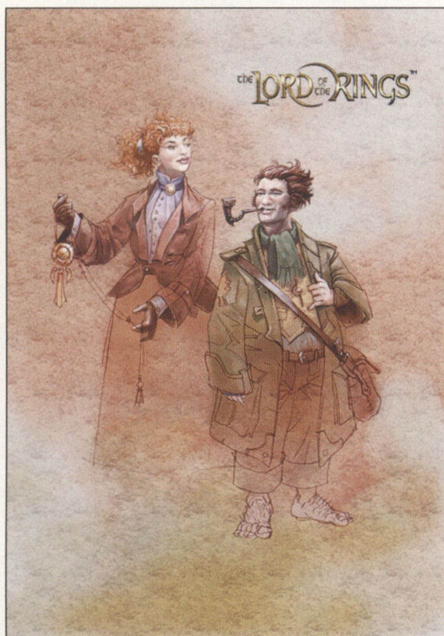
Дварфы. Весьма выносливые товарищи, живут до 250 лет, обладают бонусом к силе. При передвижении сильно шумят, заметить их не составляет никакого труда. Отличные торговцы, шахтеры и кузнецы, причем врожденные магические способности позволяют им выделывать магические же предметы. Харизма... Не любят их другие расы почему-то. Разработчики считают, что вряд ли наберется много девушек, которым захочется поиграть дварфихами. Даже если у последних не будет бороды...



Хоббиты. Откуда взялись - никто толком не знает. В чем-то родственны людям. Невысокий рост может быть неплохой фишкой, если в тебя кто-то целится из лука. Почему-то девелоперы решили, что интеллект у полуросликов не на высоте. По шкале AI они отстают от остальных рас. Впрочем, и по силе тоже. Я еще не говорил, что выносливость у них просто никакая? Все верно, вспомните, в книжках их все время приходилось таскать на руках. Потому как устают. Зато восстанавливают силы они просто восхитительно. Самая сильная их черта - высокая скрытность. Они способны незаметно перемещаться и просто исчезать







из виду (камуфлироваться). А еще они поразительно устойчивы к магическим попыткам их как-нибудь охмурить. Недаром именно хоббит Фродо смог таскать самое-самое Кольцо, не поддаваясь его влиянию. В плане бизнеса им отведена ниша производителей пищи и напитков. А еще они классно швыряются камнями и профессионально применяют дистанционное оружие. И никакой магии. Вообще никакой. Пожалуй, никакая другая раса не подходит в такой степени для воровских дел.



Люди. Обладают Даром Смерти, благодаря которому они в назначенный срок покидают этот мир и двигают дальше. Правда, никто не знает, где это "дальше" находится и что там происходит. Как обычно, людям не положено никаких особых бонусов. Но нет и никаких особых недостатков. Зато экспу они будут жрать полной ложкой, что позволит им догнать в развитии эльфов. Да, еще им свойственна некая врожденная "гибкость", которая, в переводе с разработческого, скорее всего означает удачный набор доступных скиллов. В ничтожной степени могут пользоваться магией. Правда, только для алхимических целей, магического доминирования и изготовления продвинутых предметов. Кастовать смогут только те люди, которые изберут профессию колдуна. В отличие от эльфов, люди не имеют связи с природными силами. Поэтому для применения магии им нужно сначала эти силы себе подчинить. Звучит опять-таки несколько заумно, посмотрим, как получится в игре.



А еще люди жадные, ревнивые и хорошо дерутся.

Да, одними расами игра не обойдется. Будут еще и подрасы/национальности.

Тихие обители

Каждой расе будет выделен свой уголок Эриадора. Совсем как у Толкиена. В то же время все персонажи смогут беспрепятственно перемещаться и при желании оседать в тех местах, которые им по душе. Главное - добраться до нужного города, а там уж можно будет приобрести жилплощадь. Кстати, девелоперы обещают позаботиться о такой приятной мелочи, как отсутствие невидимых границ регионов, которые успели всем надоесть в других MMORPG. По собственному опыту знаю, что утыкание носом в прозрачную стенку не только раздражает, но и выбивает из ролевого настроя. Чтобы этого не случилось, по границам непроходимых участков территорий будут размещены естественные преграды - горы, водные пространства и т.п.

Дома можно будет приобретать как для индивидуального пользования (по одному на эккаунт), так и для гильдии. В настоящее время решается вопрос о стоимости содержания недвижимости. Не исключено, что одними денежными выплатами дело не обойдется. Возможно, придется заниматься крафтерством, которое будет идти в зачет "квартплаты". Или просто ухаживать за огородом, красить стенки, заниматься обстановкой обители. Если дом по какой-то причине остался без хозяина, то после определенного периода он опять поступает в свободную продажу.





Правда, есть и исключение - эльфы, для которых деньги не имеют значения. Для ушастых вопрос получения собственного угла будет решаться в зависимости от того, какую пользу конкретный товарищ приносит всему эльфийскому сообществу. Во как.



Всем смертям назло

Нам не привыкать умирать в MMORPG. Смерть здесь является естественной составляющей игрового процесса. Неприятной, но не смертельной. Потому как она не перманентна, не навсегда и понарошку. Действительно, ведь игроку в MEO уготована великая судьба, кто же ему даст отбросить коньки по дороге, приняв гибель от какого-то вонючего недоношенного орка? Да и Толкиен на примере Фродо показал, как все должно обстоять. Пораженный противным клинком, он не умер и был спасен друзьями. Средиземье просто напичкано скрытыми силами, способными восстанавливать персонажей. Эльфы и рейнджеры умеют пользоваться упомянутыми целебными силами.



PvP

Большие сомнения гложут вашего покорного слугу по этому вопросу. Пытаясь следовать заветам Мастера, девелоперы загнали себя в определенный тупик. Ну не дрались в описываемые в трилогии времена между собой местные расы. Было бы дикостью наблюдать, как эльфы и хоббиты режут друг другу глотки в сваре по поводу владения холмами Шира. Напротив, глобальная угроза заставила всех позабыть взаимные обиды и разногласия и сплотиться для борьбы с общим врагом.

С другой стороны - MMORPG без PvP потеряет львиную долю привлекательности. PvP имеет древние корни, те же шахматы и шашки демонстрируют его в полной мере. Поэтому было решено, что PvP все же будет. При этом будут учтены следующие моменты:

- PvP никогда не будет проходить случайным образом. Если игроки участвуют в PvP, то только потому, что ими было принято соответствующее осознанное решение подвергнуться связанной с этим режимом игры опасности;
- PvP не будет нарушать целостности мира MEO и его традиций. Никогда вы не сможете стать свидетелем дуэлей на закате солнца между людьми и хоббитами на улицах Бри. Для PvP будет отведено специальное место, да и оформлено оно будет в соответствии с толкиенутостью всей игры;
- PvP не потребуется игрокам для продвижения по сюжету и развития персонажей. Фродо не пришлось убивать эльфов, чтобы пробраться в Морию. И никому не придется;
- PvP никоим образом не будет переходить рамки приличий, будет исключена сама возможность какого-либо издевательства со стороны победителей над побежденными.

Как видите - сказано много, но ничего конкретного. А ведь от реализации этих обещаний будет зависеть очень многое. Никогда никакой монстр не сравнится с человеком. И сладость победы над себе подобным неизмеримо выше, чем от заваливания очередного десятка тупых AI'шных тварей.

Вы только представьте себе ситуацию, в которой хороший эльф встречает плохого человека, приспешника Саурона.

Эльф: Готовься к смерти, несчастный, я собираюсь прервать твой жизненный путь...

Человек: Извини, что-то я не расположен сегодня. Может, из-за насморка?

Слово начальнику транспортного цеха

Порталов не будет, Толкиен никогда ничего про них не писал. Их полно во всех других MMORPG, а в этой придется обходиться средствами ускоренного передвижения. К таковым относятся всевозможные повозки, лодки, а позже - и верховые животные.

Вопрос о лошадях в принципе решен. Лошади будут, но попозже. Без них нечего и думать о Рохане. Более того, появление лошадей достаточно существенно изменит всю игру. Девелоперы прикидывают, что у лошадей будет два с лишним десятка (!) параметров: имя, внешний вид, варианты применения во время боя, порода (пони тоже будут), возможность перевозки вещей и т.д. Судя по всему, они появятся с релизом одного из обещанных адд-онов.

Пойди туда, сам знаешь куда

Выполнение квестов - основное средство развития персонажей в MEO. Со-











зданный Толкиеном мир не ориентирован на прокачку посредством бесконечного уничтожения монстров. Создавайте подходящую группу (братство) и отправляйтесь "приключаться". Причем вам не придется ждать в очереди для того, чтобы выполнить очередное задание. Специальная технология Private Encounter позаботится о том, чтобы для игрока и его группы была вовремя создана индивидуальная квестовая локация.

Огромное значение имеет даже не сами квесты, а решения, которые придется принимать игроку по мере их выполнения. Либо он останется "хорошим", либо станет "плохим". Либо пойдет бороться за правое дело, либо поддастся коррупции и встанет на сторону зла. И этот элайнмент неизбежно отразится не только на самом персонаже, но и на глобальном балансе сил в игре.

Что касается персонажа: от его "хорошести" будет зависеть отношение к нему не только отдельных NPC, но и целых городов. Более того, от нее будет зависеть даже то, какие предметы сможет перс носить или использовать.

Уровней (как в DAoC, AC или EQ) для персонажей не предусмотрено, система будет держаться на прокачке скиллов (как в UO).

Но самая оригинальная фишка игры состоит в том, что она "рассчитана на непостоянного игрока". Разработчики решили, что игра должна быть интересна не только тем, кто уделяет ей десятки часов в неделю, поэтому все персонажи будут непрерывно прокачиваться. Кто в онлайне - тот быстрее, кто в оффлайне - помедленнее. Такого еще не было. Как в той рекламе: мы ловим рыбку, а денежки идут. Впрочем, может, такой подход и лучше, чем торговать ультимскими полупрокачанными персами.

Без файерболов?

Кто-нибудь помнит файерболы, продемонстрированные в трилогии? Вот то-то и оно. Толкиенутость должна соблюдаться. Хотя, несмотря на наличие в книжках Гэндальфа, игроку не придется примерять на своего чара аналогичные робы. Тем более, что у Гэндальфа было одно из второстепенных колец. Визардов такого типа тоже не будет. Будут профессии, которые используют магию (лекари?). Будет применение магии посредством юзания магических предметов. Не густо. Зато по Толкиену.



Хотят как лучше

А вот как получится... Сложностей у разработчиков не много, а очень много. И самая главная головная боль, которую они сами выбрали в качестве исходного постулата всего проекта, - соответствие и непротиворечие трилогии. В результате: толковой MMORPG'шной магии нет, толкового PvP нет. Есть затянутый (вспомните про адд-оны) квест, комфортно-тепличные условия развития персонажей, красивые картинки, оффлайновая прокачка. Жаль, как всегда предварительно не провели опрос будущих игроков.

А ведь могло все быть немного по-другому: два глобальных лагеря, эльфы и примкнувшие против орков и примкнувших. Пограничные области с тотальной, ничем не ограниченной резней. Могущественные маги, каждый - со своей персональной высоткой с неоновой эмблемой клана. Глобальные сражения и осады городов, точечные удары диверсионных групп. Много чего можно нафантазировать. Пусть и не совсем по Толкиену.

Только нас не спрашивали.

H



Девайсы старины глубокой

Юрий ПАШОЛОК

★ Жанр MMOFPS ★ Издатель Ubi Soft ★ Разработчик Sony Online Entertainment ★ Дата выхода Октябрь 2003
★ Сайт игры planetside.station.sony.com/corecombat/index.jsp



Ни для кого не секрет, что нормальной онлайновой игре свойственно "расширяться". Особенно это касается игр от Sony Online Entertainment, возьмите для примера хотя бы EverQuest. За время существования EverQuest успел обрасти целой кучей адд-онов, благодаря которым не только увеличилась территория, но и заметно улучшилась графика.

После этого не стоит удивляться анонсу Core Combat, адд-она к Planetside. Игре стукнуло всего несколько месяцев (для вещи с приставкой MMO это еще детский возраст), а разработчики не только задумались о первом дополнении, но еще и готовятся к его бета-тестированию.

Привет шахтерам!

Core Combat, по задумке авторов, должен принести дополнительный интерес к онлайновым побоищам Planetside, популярность которых и без того растет изо дня в день. После появления адд-она недра Auraxis будут скрывать не только полезные ископаемые, но и огромные подземные комплексы (всего их должно быть шесть штук). В этих комплексах разработчики должны разместить артефакты исчезнувшей расы инопланетян (для краткости будем их именовать Предтечами). Нетрудно догадаться, какие ожесточенные бои будут проходить за обладание этими самыми артефактами.

Vanu Sovereign известны как большие любители супертехнологий, но даже они пасуют перед творениями Предтечей. Ради новых видов техники разработчики пошли на внедрение дополнительных типов специализации - Tactical Support и Mobile Artillery. Первый навык понадобится для управления Router, мобильной станцией, которая в разложенном состоянии становится мобильным телепортом. Разработчики предупреждают, что Router может быть использован и противником. Что же касается бойцов, выбравших специализацию Mobile Artillery, то им выдается Flail. Эта неповоротливая машина будет вооружена Dispersion Cannon, очень мощным оружием, бьющим намного дальше зоны видимости. Для тех, кто не в Flail, в кормовой части машины будут доступны устройства под названием Laze pointer. Подсветите этой милой штуковиной цель, а парень внутри Flail позаботится обо всем остальном, только будьте в тот момент подальше. Третья новинка - Switchblade, легкая, но очень неплохо вооруженная машина на гравитационной подушке. Приложением к технике станут три новых вида вооружения (подобно арсеналу Vanu Sovereign, оружие Предтеч энергетическое).

Апгрейд

Новая техника и оружие, безусловно, дело хорошее, но просто так их вам никто не даст. Чтобы получить доступ к технологиям Предтеч, игроку придется искать на территории подземного комплекса специальные модули, которые затем необходимо доставить на ближайшую фабрику и хранить как зеницу ока. Всего будет представлено шесть видов модулей: Vehicle, Equipment, Pain, Health, Shield и Speed. С Vehicle и Equipment, я думаю, и так все понятно, а об остальных поговорим подробнее.

Самым бесполезным из модулей, безусловно, является Shield. По задумке Sony Online Entertainment, Shield устанавливает на базе энергетические ворота, через которые не могут пробираться машины противника, а также не способны пролетать пули, заряды и прочие ракеты. Пеших противников (в том числе и в скафандрах класса MAX) поле пропускает, а значит, польза от этих ворот минимальна. Модуль под названием Pain более интересен: после его установки вокруг базы появляется поле, наносящее врагам повреждения. Оставшиеся два модуля носят характер индивидуального снаряжения. Поле Health регенерирует здоровье собратьев по оружию, а Speed, как уже понятно из названия, увеличивает скорость передвижения.

Бьется в тесной пещерке народ

Если судить по тому, что обещают разработчики, борьба в Core Combat должна разгореться нешуточная. Sony Online Entertainment выдает информацию об адд-оне строго нормированными порциями, но и то, что известно сейчас, вызывает пристальное внимание. Одним словом, встретимся в пещере. Н

Между прочим...

Первые игрища на тему "кто первый пришел - первый съел" появились в Planetside далеко не вчера. Еще в начале августа разработчики ввели полезные артефакты, которые неожиданно появлялись на одной из баз. Задача членов клана, на базе которого отспавнилась такая радость, состоит в том, чтобы найти ее и удержать в течение пятнадцати минут. При выполнении заданного упражнения счастливчикам гарантированы желтые штаны и массовые вливания в виде призовой экспы.



Под колпаком



Подземный комплекс будет оснащен системой переходов, один из них вы сейчас и наблюдаете

DARK SPACE

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Тотальная война в ограниченном пространстве

★ Жанр **ММО с элементами стратегии** ★ Издатель **Palestar** ★ Разработчик **Palestar** ★ Рекомендуется **PIV, 256 Mb RAM, 3D (32 Mb)**
★ Сайт игры **www.darkspace.net**

Сюжеты всех онлайновых игр можно пересчитать по пальцам, поэтому каждый девелопер, который выпустит нечто действительно оригинальное, имеет все шансы попасть на доску почета. Вполне естественно, что все к этому стремятся, но не у всех получается. Так и вышло с новой онлайновой игрой Dark Space, разработчики которой уверяют, что они придумали нечто новое. Давайте-ка посмотрим, что нового нам обещано и показано.

Как стать властителем космоса

Дистрибутив игры весит порядка тридцати мегабайт, это в какой-то степени является плюсом на фоне многодисковых игр, которые нам пришлось освоить за последнее время. После установки и запуска игры она тут же запросила через интернет неведомые мне обновления, загрузка и установка которых, в общем-то, не отняли много времени. После запуска DS я попал в так называемый Lobby, который до боли напоминает окно GameSpy.

Последние новости, список серверов, окно чата - все знакомо, поэтому, не раздумывая долго, можно сразу ткнуть мышкой в кнопку Tutorial.

Графический движок игры не поражает новизной, и потому не впечатляет совершенно. Из графических настроек доступно всего ничего - разрешение экрана и пара-тройка других элементов, влияющих на рендер. Причем, когда я попытался включить разрешение 1280x1024, игра просто вылетала с сообщением об ошибке. Единственные трехмерные объекты - это наши корабли и "инверсионный след" за ними. Кавычки я поставил только потому, что при всем моем уважении к околокосмическим играм, таких следов в безвоздушном пространстве просто не может быть, потому что их не может быть никогда. Модели кораблей выглядят довольно бледно, хотя на слабеньких компьютерах это все летает "на ура". Интерфейс выглядит сложным на первый взгляд, но, присмотревшись повнимательнее, убеждаешься в том, что примерно половина кнопок в поле зрения игрока не нужна в принципе.

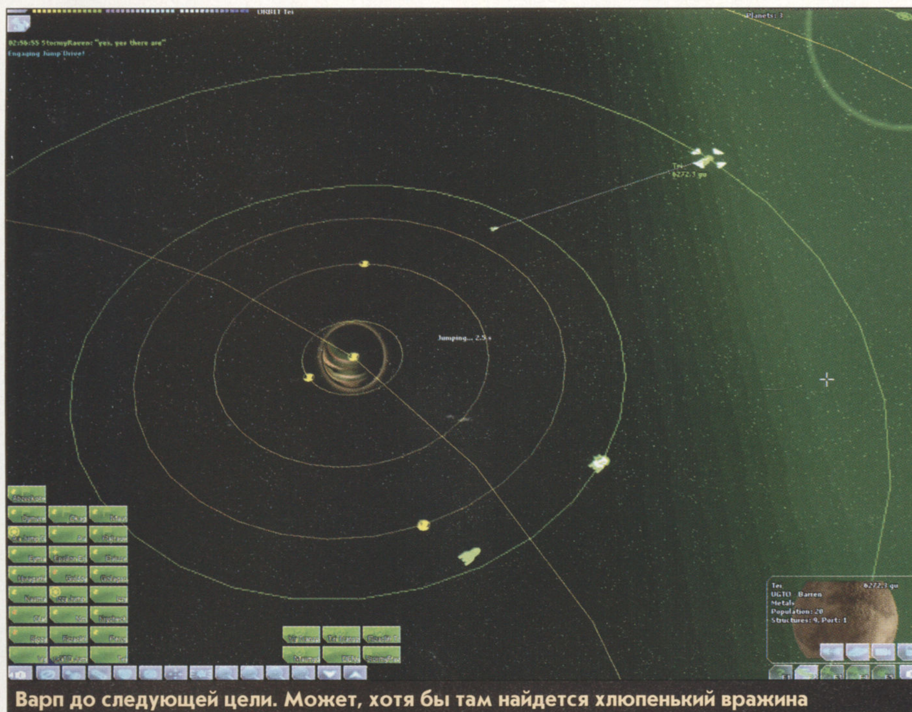
Сюжет игры прост. Есть определенная область пространства, состоящая из нескольких десятков планетных систем, которую контролируют три фракции, каждая из которых борется за глобальное господство. Игрок становится членом одной из них и подключается к битве. Собственно игра делится на два этапа - заселение планеты и непосредственно боевые действия между игроками. На этапе заселения мы можем строить на поверхности планеты различные постройки, которые обеспечивают нас ресурсами - шахты, заводы и прочая. Шахты дают руду, руда перерабатывается, заводы пыхтят и клепают продукцию - все это мы уже проходили. Есть только одна фишка, которая выделяет эту игру среди подобных. Помимо манипуляций мышью, необходимо еще и управлять своим кораблем, и иногда довольно трудно проделывать все это одновременно.

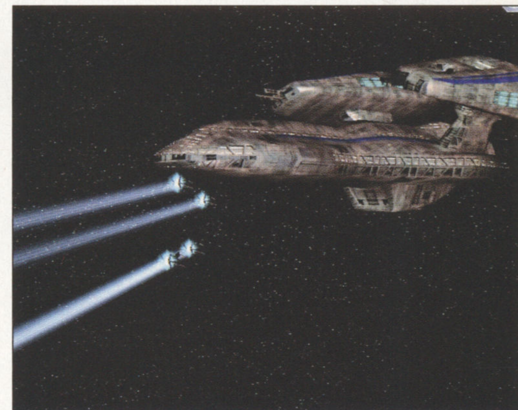
Перемещение внутри системы бывает двух видов. Сначала мы можем от-


Мой вновь материализовавшийся бомбер. Нужно только выбрать цель

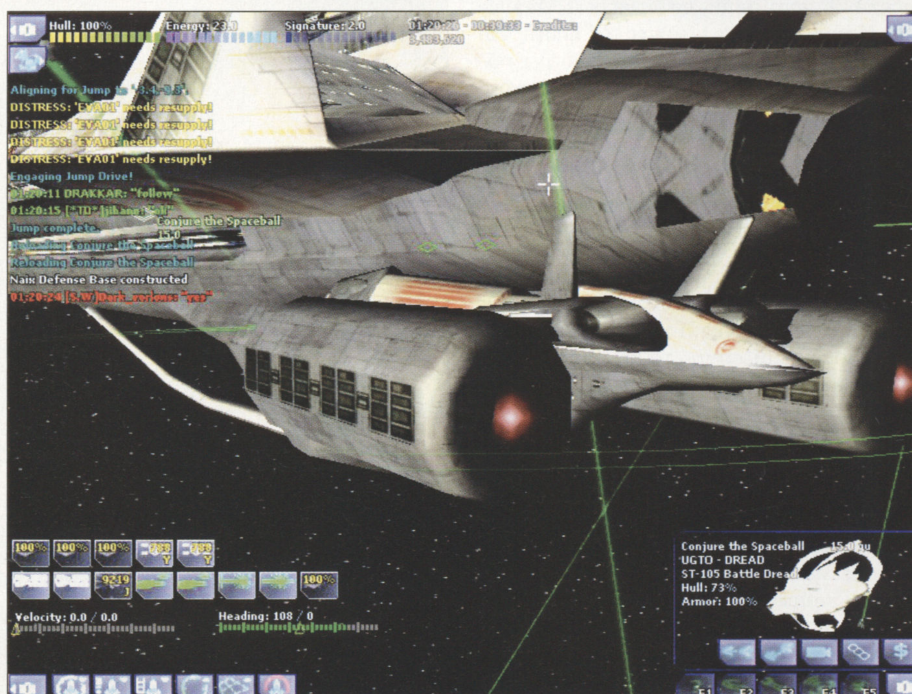



Соседский мальчишка на транспорте. Меня не боится, сбить его я не смогу при всем желании


Варп до следующей цели. Может, хотя бы там найдется хлюпененький вражина



крыть карту системы, выбрать планету и скомандовать - Orbit. В результате чего наш корабль прыгает к планете и вращается вокруг нее по низкой орбите. Что мне действительно нравится при этом, так это хлопок на выходе из прыжка, я такого не припомню в других играх. Иногда, при неправильном выборе маршрута, траектория нашего корабля может пересечься с орбитой какого-либо небесного тела. Тогда игра высказывает нам свое сожаление по поводу утери матчасти и можно запускать ее заново. Локальные перемещения и маневрирование выполняются по командам с клавиатуры. Поэтому, когда дело доходит до боев с другими игроками, наша клава становится средством выживания. Мышка же нужна только в трех случаях - вращать камеру, приближать/удалять ее и лочить врагов путем банального клика.



Начинаем жестокий экшен

В начале игры нам доступны несколько типов кораблей - инженеры, транспорты, легкие бомбардировщики и пара-тройка легких истребителей, которые ни на что не годны, кроме тех случаев, когда нам очень хочется освоиться с управлением. По мере накопления опыта и продвижения по служебной лестнице мы получаем в свое распоряжение гораздо более мощные корабли.

Сам процесс боя выглядит примерно так. К одному серверу подключаются пара десятков игроков, выступающих за разные фракции, они шустренько распределяют обязанности в зависимости от степени прокачки, и - "Камера!.. Мотор!.." - действо пошло. Теоретически игра может длиться круглые сутки напролет, пока на сервере есть игроки; вновь поступающие включаются в процесс без проволочек. На практике же игровые сервера никогда не бывают заполненными до отказа.

Любой игрок фракции может начать или продолжить застройку планеты, а также пользоваться любыми ее благами - запускать процесс изучения новых вооружений, подбирать с поверхности войска и продукцию. Кроме этого, на орбите своей планеты можно "подлечить" корабль и пополнить боекомплект. Правда, это занимает довольно большой промежуток времени, но зато бесплатно. Сами бои в космосе выглядят очень тупо - несколько игроков летают в опасной близости, периодически сталкиваются, лочат друг друга и изо всех сил жмут "пробел", когда враг подлетает на дальность выстрела. Кто круче вооружен, тот и победил. Никакой тактики или чего бы то ни было еще.

После того, как вражеские корабли уничтожены, можно захватить планету. Для этого со своей базы на транспорт загружаются войска, которые высаживаются на планету чужаков. Наши войска проявляют чудеса героизма, нападая на защитников, но сам процесс боя нам не виден. Мы можем наблюдать только исчезновение зеленых либо красных отметок на поверхности планеты, время от времени высаживая подкрепление. Честно говоря, я абсолютно не понял, по какому принципу происходит наземная битва и как определить, кто имеет больше шансов победить. Не знаю, может быть это просто от недостатка времени, проведенного в игре, хотя за это время можно было переиграть не в одну игру другого жанра.

Время вышло

Игра оставила очень бледное впечатление как по геймплею, так и по графике. Правда, ее только-только отрелизили, и она, несомненно, будет дорабатываться, но даже того, что я увидел и прочувствовал, мне хватило за глаза. И хотя я попал в очень удачный период - чтобы завлечь игроков, разработчики объявили две недели бесплатной игры - я не думаю, что будет хорошей идеей еще и платить за нее по прошествии какого-то времени. Сейчас вполне хватает действительно отличных онлайновых игр, к сожалению, Dark Space не входит в их число. Н

РЕЙТИНГ

ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★☆☆☆☆☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★☆☆☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★☆☆☆☆☆☆☆
КОНЦЕПЦИЯ	★★★☆☆☆☆☆☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★☆☆☆☆☆☆☆

3.5

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Миссия: Ева

На войне, как на войне

Хотя любой корабль в Eve может вести боевые действия, действительно эффективно и с прибылью воевать удается не на каждом из них. Поэтому народ лезет из кожи вон, чтобы быстрее приобрести крейсер помощнее и залезть на нем в очень глубокий космос, как минимум прыжков эдак за 10-20 от родной базы. И чтобы секьюрити был пониже, желательно меньше нуля.

После того, как такой корабль куплен и оборудован, мозги игрока приобретают вид серой массы без извилин, затянувшейся туманом войны. Потому что после того, как ты завалишь пару-тройку неписишных пиратов, остановиться уже трудно. Невзирая на то, что они повредили тебя до такого состояния, что за ремонт крейсера придется отвалить примерно семьдесят процентов от его стоимости. А чего ради, собственно? Объясню. Игрока сильно заводит тот факт, что редкий и потому весьма ценный лут попадается только вне так называемого "Имперского пространства", а это значит - очень и очень далеко от границ освоенной части империи. Чем глубже ты залез, тем круглее будет твой бумажник. Игрок прыгает подальше в 0.0, теряет свой крейсер, летит домой на капсуле, прыгает в свой предыдущий корабль, опять копает до изнеможения, покупает новый, и снова в бой. И так несколько раз. Ваш покорный слуга тоже проделывал подобные трюки несколько раз, и в результате мой последний Thorax обошелся мне примерно в стоимость подержанного бэттлшипа.

Моя милиция меня бережет

За порядком в галактике следят полицейские силы CONCORD'а, которые готовы примчаться по любому сигналу бедствия. Примечательно то, что, насколько я понял, они не суются в системы ниже 0.4, поэтому там совершенно спокойно можно завалить любого игрока. И ничего тебе за это не будет. За исключением кровной мести со стороны его корпорации, которая будет преследовать тебя везде, где только можно. И берегись, если эта корпа имеет в своем составе хотя бы шесть человек. Они найдут тебя, и тогда "живые позавидуют мертвым".

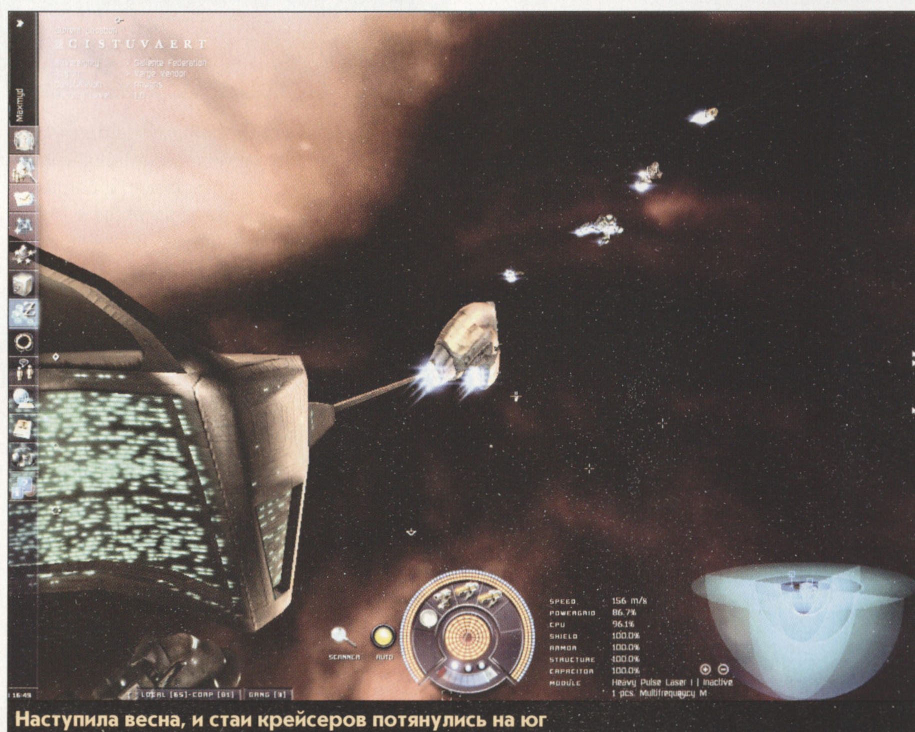
До определенной поры полиция была для меня чем-то вроде комаров, которые летают поодаль, но не осмеливаются подлететь поближе. Я на них обращал ровно столько же внимания, сколько и они на меня, и все мы жили мирно и не отравляли существование друг-другу. Пока какая-то, не побоюсь этого слова, дама не сперла руду из моего контейнера, несмотря на мою просьбу не трогать ее. Получив в ответ "только идиоты оставляют руду без присмотра", я оскорбился. Наскоро просмотрев ее инфу, и поняв, что в ее корпе всего два человека, я спокойно залочил ее фрегатик и отправил в бой своих дронов. Когда я понял свою ошибку, было уже поздно. Как поется в одной старой песне - "тут примчались санитары и зафиксировали нас". Санитаров было пятеро - один бэттлшип и несколько фрегатов, которые не без сноровки заблокировали меня и расстреляли, как в тире. Так я потерял свой первый крейсер и свой статус, который резко упал с 0.3 до -0.1.

Йо-хо-хо и бутылка рому

Местные пираты ведут себя точно так же, как их далекие предки в Карибском море. Соберутся кучкой в районе астероидных полей или джампгейтов и валят всех, кто ниже их ростом. Чем ниже секьюрити в этой системе, тем сложнее их вынести. Имеет также значение "стоимость" пирата, то есть цена, которую местная полиция платит за каждого убиенного. И если уничтожение врага стоимостью в две тысячи кредитов дается очень легко, то с "тридцатитысячником" придется уже попотеть. Плюс ко всему, они никогда не появляются по одному. Так что приходится извращаться в упаковке своего корабля. К примеру, не стоит заострять внимание только на апгрейде оружия, потому что против разных там электронных примочек с пушкой не выстоять. Очень часто попадаются вражины, имеющие на воору-



Самый лучший мой крейсер. Плохо только то, что он у меня третий по счету

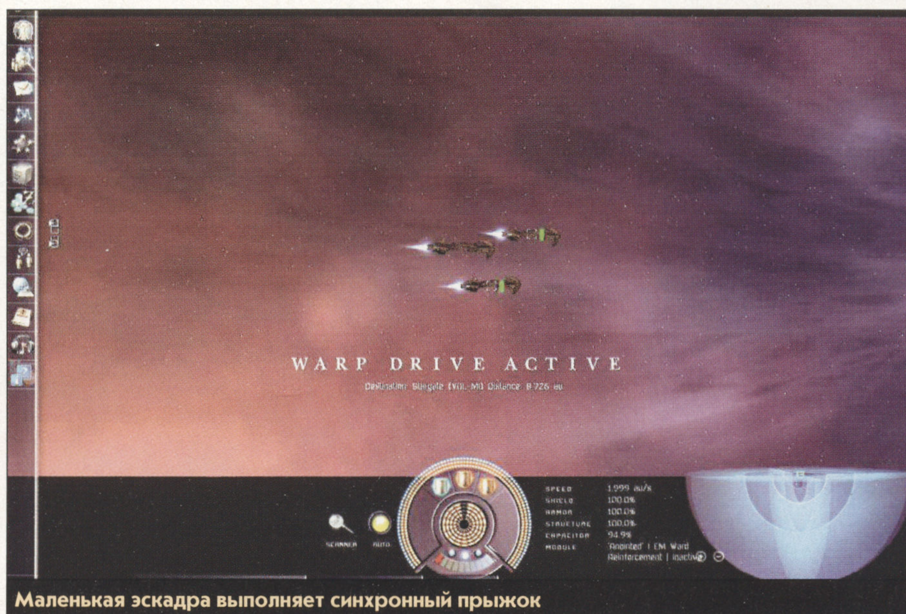


Наступила весна, и стаи крейсеров потянулись на юг

жение Warp scrambler или Stasis webifier. Первая штуковина блокирует ваши попытки сбежать с поля боя с помощью warp-двигателя, а вторая так вообще останавливает вас, и пирату только и остается подлететь поближе и расстрелять вас в упор. Поэтому стоит уделить внимание различным навескам типа ECCM генераторов, которые блокируют боевые электронные приспособления врагов и дают вам время на пару лишних залпов.

Обычная тактика войны на крейсере подразумевает следующее. Вы оборудуете свой корабль парой ускорителей, упаковываете его пятью пушками с хорошей дальностью стрельбы и летите в пояс астероидов. Встретив группу пиратов, поворачиваетесь к ним, извиняюсь, спиной, и врубаете ускорители. После этого пираты либо плетутся у вас в хвосте на одном и том же удалении, либо очень медленно догоняют. Причем желательно, чтобы это удаление было более десяти километров, они этого страсть как не любят. За это время ваши орудия успевают сделать свою работу, и остается только развернуться и подобрать лут. И все, весь бой длится от двух до пяти минут, в зависимости от навороченности пирата. Единственное, что надо учитывать, так это емкость ваших батарей, от которых во время работы ускорителей и пушек отъедается довольно приличный кусок. Так что если вы вдруг соберетесь вести затяжные бои с сильно превосходящими силами, то такая тактика к успеху не приведет, батареи иссякнут, и вы станете легкой добычей. Разве что обзаведетесь ракетными установками. Они стреляют редко, но ударно. Один только минус - дорогие они очень, поэтому, если вы собираетесь воевать с помощью ракет, то обзаведитесь чертежами и клепайте их на фабрике. Если будут лишние, не беда, сможете ими поправить свои финансовые дела.

Война с неписями - дело для одиночки, либо для группы в составе одной корпорации. Если же вы решите вступить в борьбу за лут с шапочными знакомыми, неизбежно возникнет вопрос - как, к примеру, делить один-единственный чертеж чего-то-там-навороченного, который удалось подобрать в течение двух часов поисков и боев? Конечно, варианты тут есть, но головная боль будет приличная.



Маленькая эскадра выполняет синхронный прыжок

Корпорация как залог выживания

Неминуемо наступает момент, когда вольный стрелок в вашем лице устает выгребать письма от рекрутеров из своего eve-ящика и, одурев от одиночества, начинает думать, куда бы ему податься. Выбор действительно огромен, потому что каждый игрок спит и видит себя в роли отца-основателя, и ведет себя соответственно. Как только у него образуется излишек денег, открывает свою корпу. Вполне естественно, что всем хочется быть главными, но не будет никакого толку в огромном количестве начальников, поэтому имеет смысл прибиться к действительно большой корпе, в которой не менее пятидесяти, а то и сотни игроков. Конечно, высокая администрация не всегда приветствует совсем уж зеленых новичков, так что будет неплохо, если вы появитесь там с некоторым набором уже прокачанных скиллов. А уж о том, в каком направлении вам развиваться дальше, вам смогут подсказать, естественно, с учетом ваших пожеланий и наклонностей. Корпа дает вам различные задания, типа накопать определенное количество руды, или перевезти что-то, а взамен вы бесплатно получаете необходимые скиллы и оборудование. А если уж вы совсем плаваете в английском языке, то тогда вам точно прямая дорога в корпорацию, состоящую из наших соотечественников, коих в Eve достаточно много. К примеру, корпорация RUS, насчитывающая к настоящему времени более ста человек. С ребятами из этой мощной организации я имел счастье познакомиться, и даже получил от кое-кого из них безвозмездную помощь на энную сумму межгалактических кредитов, благо, что я не состою там.

Player vs. Player

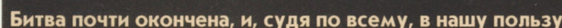
Самое интересное начинается тогда, когда вы прокачаете свои боевые скиллы до приличного уровня. Тогда вы будете иметь счастье (или несчастье) участвовать в сражениях не против склонных к самоубийству неписей, а против реального противника. Поскольку любая крупная и уважающая себя корпа имеет не менее крупных врагов, такие войны - обычное дело. Чаще всего войны начинаются с банальной провокации одного из членов корпы, возомнившего себя эдаким крутым перцем. Пара выстрелов - чем не повод к войне? И пошло-поехало...

Вот, к примеру, один из боев, в котором принимал участие Ronin, один из основателей RUS. Он в одиночку предпринял вылазку на территорию, контролируемую вражеской корпой. Обычно такие вылазки делаются не одним человеком, но тут, видно, кровь взыграла от нанесенной обиды.

Практически всегда экипировка кораблей зависит от результатов разведки. Имеет значение все - вооружение противника, тип щитов, которые они ис-



Проверка щитов дружественного корабля. Палим из всех стволов, а ему хоть бы хны


Битва почти окончена, и, судя по всему, в нашу пользу

пользуют, а также количество и тип кораблей. Некоторые не гнушаются даже внедрением шпионов, что имеет просто огромное значение. В этот раз Ronin оборудовал свой корабль щитами против электромагнитного и термального повреждений, а в орудийные слоты поставил пушки, наносящие кинетические повреждения, так как по данным разведки, у противника не было резистов такого типа. Появившись у вражеской базы, герой стал ждать появления врага, который, в общем, не заставил себя долго ждать. Выскочив из шлюза, разведчик быстро огляделся и тут же спрятался обратно. Стрелять в него смысла не было, поскольку в течение десяти секунд после выхода корабли находятся под защитой магнитных полей станции. Получив информацию о том, что творится в окружающем пространстве, противники выпустили на убой всего один бэттлшип, посчитав, видимо, что ситуация не требует присутствия остальных. Но, когда после нескольких залпов щиты корабля начали быстро терять энергию, они поняли, что требуется нечто более кардинальное, чем всего один бэттл, и на помощь выскочили еще несколько кораблей. По определению самого Ronina, щиты таяли, как масло на сковороде, но было уже поздно менять что-либо, поэтому он сосредоточил все свои силы на одном корабле. Добив его и подобрав лут, он спрятался на станции и отремонтировал корабль.

Хочу заметить, что подобная тактика имела успех только до последующего за этим патча. Теперь, если ты выстрелил по другому кораблю, то не можешь использовать джампгейты или войти в док станции в течение одной минуты после "акта агрессии", а за минуту, как всем нам хорошо известно, в космической баталии может произойти много чего интересного. К примеру, тебя просто и банально убьют, сначала уничтожив твой корабль, а потом отправив вслед за ним и капсулу с твоим бренным телом.

Не буду долго и подробно описывать дальнейшие действия участников баталии. Скажу только, что битва закончилась со счетом 1:1, то есть наш Apocalipse тоже был уничтожен после непонятного бага, который не стал от этого менее неприятным.

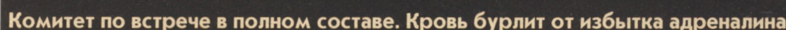
Такие вылазки на территорию врага предпринимаются достаточно часто. Не всегда команда насчитывает лишь один бэттлшип, чаще всего это до десятка разномастных кораблей, каждый из которых имеет свою специализацию. Здесь можно провести аналогию с любой из MMORPG, к примеру, той же Dark Age of Camelot. Пара игроков, специализирующихся на Electronic Warfare, увешивает свой корабль разными примочками типа генераторов помех, а также мощными щитами, способными противостоять сильному и длительному обстрелу. Остальные выбирают оружие по своему вкусу. В результате получается что?.. Правильно - один или несколько магов, кастующих разные заклинания на своих и чужих, и отряд мощных воинов, выносящих все подряд. Примером такого "спелла" может служить генератор, увеличивающий время лока цели, или резко уменьшающий дальность действия таких же генераторов противника. Естественно, нужно брать в расчет то, что у врага тоже хватает разного рода прибамбасов, которые ему не терпится испытать на тебе. И из всей этой чехарды получается чертовски увлекательный бой, часто оканчивающийся летальным исходом для чара и предынфарктным состоянием для его владельца.

Что-то не совсем похожее на постскриптум

Я не очень хочу останавливаться на этом, но для того, чтобы получить полное представление об игре, информации было выдано вполне достаточно. Игра действует на меня так же, как действовала в свое время ее оффлайновая родственница X-BTF, а еще раньше - Elite. Есть космос, есть корабль, что еще нужно для приятного времяпрепровождения? А посему, давайте-ка потратим наше свободное время с пользой для своего изрядно ослабевшего от долгого ничегонеделания тела. Галактика ждет.

Хочу сказать отдельное спасибо сайту www.eve-online.ru, откуда я получил много интересной информации, корпорации RUS и ее руководителю Ronin'y.

Н


Комитет по встрече в полном составе. Кровь бурлит от избытка адреналина

Не Total War'ом единым

Дмитрий СМЫСЛОВ

Века были так себе, средние
Заезженная, но от этого не ставшая менее смешной, шутка

Сегодня мы предлагаем попробовать на зуб отечественную онлайновую стратегию, разработанную московской командой DMA Group. Называется игра - The Dark Middle Ages.

Играть будем за феодала во времена раздробленности, междоусобиц и Святой инквизиции. Задача - создать империю на костях соперников. Средства традиционны: экономическое развитие, наращивание производства, дипломатические игры, открытая военная экспансия.

История в деталях

Игра состоит из так называемых партий, которые дробятся на недельные циклы. При этом неделя реального времени соответствует неделе игрового. Практически на протяжении всего цикла время остановлено, что позволяет игрокам оценить ситуацию, запланировать развитие феода, раздать необходимые указания имеющимся в распоряжении юнитам и властным структурам, провести переговоры с соперниками, откорректировать планы и отправить инструкции на сервер. Раз в неделю прием директив прекращается, а поступившая информация обрабатывается. Соответствующим образом меняется и состояние игры: запускаются научные разработки и строительство, перемещаются юниты, просчитываются итоги сражений и т.д. После этого начинается новый цикл.

Минимальной единицей времени является день, что позволяет конкретизировать происходящее в мире DMA и привязывать события к датам в формате "такой-то день такой-то недели".

Игровой мир представляет собой произвольной формы и размеров степной континент. На его просторах стоят города и деревни, возделываются поля. Юниты не обладают способностью передвигаться по воде, поэтому различные водные артерии являются непреодолимыми преградами. Континент разбит на провинции по количеству участников партии, которые, в свою очередь, разделены на клетки. В каждой провинции есть столичный город и несколько деревень. К городу приписана 21 клетка территории, к деревням - по 10 клеток. На старте каждый игрок владеет одним городом, а все имеющиеся на континенте деревни сохраняют нейтралитет.

Здесь куют победу

В начале каждой партии все участвующие стороны находятся в состоянии войны друг с другом. В распоряжении игрока имеется город и некоторое количество ресурсов. Без надежного тыла не выиграть, поэтому нужно развить городскую инфраструктуру. В противном случае - ждите беспорядков. Город - сложное социальное образование, со своими политическими группками, местными лидерами и запутанными противоречиями, и игроку приходится постоянно искать баланс.

Любое городское строительство непременно будет иметь резонанс, причем политический.

Социум разделен на семь основных групп: военные, торговцы, интеллигенция, ремесленники, духовенство, радикалы и колдуны. Каждая из них представлена набором уникальных зданий и юнитов, общее количество которых определяет влиятельность данной фракции в государстве. К примеру, вы можете избрать путь единоличной диктатуры и, начав с простой тюрьмы, увековечить себя любимого возведением Пирамиды (радикалы будут носить вас на руках). При этом нужно помнить, что приняв то или иное решение, вы обязательно сыграете на руку одним гражданам и вызовете недовольство других.

Каждое сооружение обладает рядом характеристик: стоимостью, силой, условием и бонусом. Сила означает не привычную прочность, а количество влияния, добавляемого данным зданием своей группе. Бонусы могут быть фиксированными, к примеру, конюшня дает возможность набора кавалерии, и случайными. Черная Башня повышает производительность или позволяет избежать беспорядков.

Любая провинция обладает неким производственным потенциалом, реализовать который может лишь игрок, захвативший местную столицу. Деревни производят сельхозпродукты, идущие на содержание войск; города - товары, используемые в строительстве, при рекрутском наборе и т.д.

Беспорядки бывают трех "родов". В лучшем случае (1 род), в городе на день останавливается всякое производство. Если ситуация заходит дальше (2 род), то происходят "организованные выступления одних группировок города против других. В результате уничтожается одно из городских строений. При проявлении сепаратизма (3 род) в отдельно взятой провинции местный город и деревни обретают нейтралитет.

ХЕНБОРРИН

Хенборрин

Регулярная партия территории Гардарика.

Идет 4-я неделя.

Осталось в живых 17 игроков (из 20-ти).

(Прием планов прекращается:
18:00 10 сентября (среда),
время московское)

Основное окно с информацией о партии: названием, текущей неделей, количеством игроков и датой завершения принятия планов. Внизу интерфейсные иконки

Кто есть кто в партии Хенборрин.

	Государство	Лидер	Флаг	Территория	%			
1	Mechaels	Mechael		52	5.09	2	1	2
2	Карфаген	Гаструбал		51	5.00	1	3	2
3	Denmark	Andrey I		51	5.00	1	3	2
4	Фартиния	Absentee		51	5.00	1	3	1
5	Иль Де Франс	Жеводанский Зверь		51	5.00	1	3	1
6	Thrown grounds	Black priest		51	5.00	1	3	1
7	Буйные Земли	Atlet		42	4.11	2	0	1
8	Флорентийская Республика	Никколо Макиавелли		42	4.11	2	0	1
9	Хумгат	Gurig		41	4.01	1	2	2
10	Bourgogne	Vinodel		41	4.01	1	2	2
11	Глухая тьма	Князь тьмы		41	4.01	1	2	1
12	Ад	Devilless		41	4.01	1	2	1
13	Северная	Варяг		31	3.03	1	1	1

Список оставшихся в партии игроков и их основные параметры: имена, флаги, количество городов, деревень и армий



Политическая карта. Основная часть материка уже поделена игроками, но можно встретить и нейтральные земли. На четвертой неделе это нормально, народ только-только входит во вкус

[Хроника 2-й недели]

- **Понедельник**
  - Эхо, построено новое здание - Кузница
  - Порт-Ройал, построено новое здание - Кузница
  - Фарта, построено новое здание - Академия
  - Сиракузы, произведен набор войск (Ополчение)
  - Tarantia, построено новое здание - Трактир
  - Dijon, построено новое здание - Библиотека
  - Флоренция, построено новое здание - Каторга
  - Врата ада, построено новое здание - Кузница
  - Hire City, построено новое здание - Артефакт
  - Kopengagen, построено новое здание - Банк
  - Армия 1st army of Сиракузы усмиряет жителей деревни Stack Overflow (
  - Армия 1st army of Фарта усмиряет жителей деревни Пармис (просмотр)
- **Вторник**
  - Эхо, построено новое здание - Артефакт
  - Access Denied, построено новое здание - Библиотека
  - Жеводан, построено новое здание - Каторга

Все произошедшее за неделю строго учитывается дотошными летописцами

На поле брани

В игре 22 вида юнитов, по три от каждой фракции плюс нейтральное ополчение. Юниты в любом количестве и составе могут быть объединены в армию (для решения наступательных задач) или гарнизон (для обороны города). В начале партии каждый игрок получает по одной армии, состоящей из десятка ополченцев. Прежде чем отправить этих молодцев на подвиги, следует определиться с их боевым порядком. Подчас грамотно построенная армия способна не только сдержать натиск превосходящих сил противника, но и выиграть битву. Использование фортификаций при обороне городов или плотного построения при драке в чистом поле может на порядок увеличить оборонительные характеристики юнитов. К примеру, у построенных в три ряда войск уровень защиты возрастает в четыре раза (простое ополчение вполне сможет поспорить с конницей).

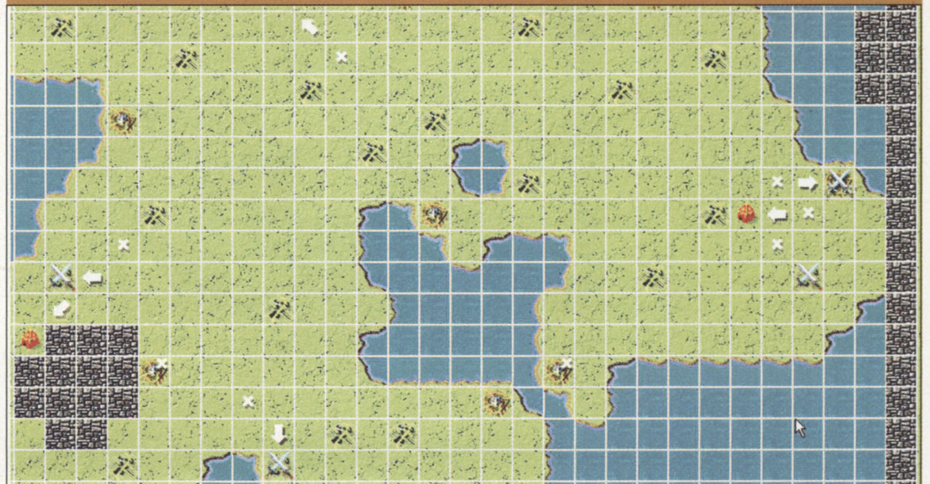
Также следует учитывать бонусы, которыми обладают некоторые виды войск. Помимо уже известного "за глубину строя", это может быть "двойной ход" (кавалерия и иже с ними) или "атака на дальней дистанции" (стрелковые юниты, маги, проповедники). Правильное формирование строя сыграет вашим войскам только на руку в будущих схватках и оградит армии от ненужных потерь. Помните, как скачкообразно идет время в DMA? Ход, недельный перерыв на подготовку, снова ход, снова перерыв. Игрок не в состоянии непосредственно участвовать в происходящих за неделю битвах, все результаты просчитываются автоматически, от вас требуется лишь создать соответствующий базис.

Расстановка войск происходит на квадратном поле, одна из задних клеток которого занята флагом подразделения, потеря которого означает поражение. На каждой клетке можно расположить по одному юниту, при этом не забудьте про резерв. Резервные войска будут занимать места погибших в битвах, не давая образовываться брешам в боевых порядках. В другой стороны, если армия потерпит неудачу, ее резерв также будет считаться потерянным. И тот, и другой варианты имеют свои плюсы и минусы, так что решать вам. В битве армии становятся друг напротив друга, а затем действуют по заранее определенному алгоритму в зависимости от ситуации, дерутся ли они в чистом поле или бодаются за обладание населенным пунктом. В первом случае войска просто сходятся, стараясь прорваться к вражескому флагу, и рубя всех на пути, а во втором - осажденные не делают лишних движений, стараясь использовать фортификационные сооружения своего города (конечно, если они есть). Волноваться за действия своих подопечных особых причин нет, войска ведут себя разумно, в полном объеме используют имеющиеся бонусы, в общем, делают все, чтобы выжить и победить.



На этой карте можно проследить события, произошедшие с прошлого подсчета: кто куда пошел, кто что захватил...

...причем, на одном экране она не помещается



Рейтинг императоров территории Гардарика

списки
зал славы
партии
глашатай
регистрация
доска
стена
дарец
метрополия

Обновлен: 04.09.03 - 0:31:47

Всего императоров: 10

[1-10]

	император	государство	флаг	рейтинг	история партий	место пребывания
1	Grave Digger	Underlight		1000	63/1	
2	Князь тьмы	Глухая тьма		1000	63/1	grk2
3	Соргут Ворчливый	Подгорное Королевство		1000	62/1	
4	Absentee	Фартиния		1000	48/1	grk2
5	Генри Пу К	Маньчжурия		1000	38/1	
6	Кириот Просветленный	Клодос		1000	21/1	
7	Лорд Бегемот	Африканская Империя		1000	20/1	
8	Nordling	Nordland		1000	14/1	
9	Mercenary	Miserable Gang		1000	14/1	grk2
10	Трой	Княжество синих Сусликов		1000	10/1	

[1-10]

Координация разработки и управление Игрой GameMaster

Информация по всем императорам тщательно протоколируется, а затем из нее выстраивается общий рейтинг

Такие дела

Вне всякого сомнения, The Dark Middle Ages очень занятный проект, и не только потому что он имеет отечественные корни. Его идея сама по себе очень оригинальна, а возможности почти безграничны. Несколько портит настроение платность регистрации, но, согласитесь, единовременная потеря 7 у.е. не слишком сильно ударит по кошельку пользователей. Возможно, поначалу все будет казаться непривычно медленным и излишне надуманным, но поверьте, аппетит приходит во время еды.

P.S. После близкого знакомства с DMA и пришедшего понимания, что здесь к чему, было решено встретиться с ее гейммастером Дмитрием Тагиевым и прояснить оставшиеся непонятности, так сказать, из первых рук. Что за разговор получился - читайте далее.

Н

РЕЙТИНГ

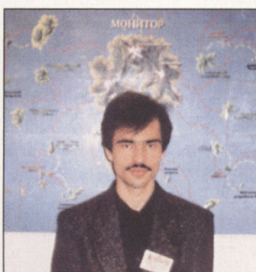
- ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС
- ГРАФИКА
- ЗВУК И МУЗЫКА
- КОНЦЕПЦИЯ
- ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА

6.8

Дмитрий СМЫСЛОВ

Онлайновые и пошаговые

Как до этого доходят системотехники



Создатель DMA на фоне карты собственного мира

Навигатор игрового мира: Дима, привет, приятно встретиться, давай сразу к делу. Расскажи немного о себе, своем образовании, интересах и о том, как ты пришел к DMA.

Дмитрий Тагиев: Привет. Образование у меня высшее техническое, в 1999 году закончил МГТУ им. Баумана по специальности "инженер-системотехник". В настоящее время работаю в компании DMA Group, занимающейся, если говорить сухо, созданием игровых образовательных систем и систем моделирования экономических процессов.

НИМ: То есть, можно надеяться на появление какого-нибудь продвинутого tycoon'а на зависть буржуям?

ДТ: Не совсем, наши экономические системы моделируют процессы, которые будут интересны лишь специалистам в этой области, в то время как простым пользователям они покажутся излишне сложными.

НИМ: Иными словами, на сегодняшний день в вашем активе только один чисто игровой проект - DMA? Если так, расскажи о его истории, ведь с июля пошел отсчет седьмого сезона, для любой игры срок немалый.

ДТ: Действительно, 26 июля мы отпраздновали очередной день рождения. Начиналось все шесть лет назад, когда мне в голову пришла мысль создать стратегическую игру, рассчитанную на действительно большое количество народа, и значительно использующую сетевые ресурсы. При этом процесс не должен был зависеть от местоположения игроков, их коннекта и прочих условностей. Начал прикидывать варианты, искать возможные механизмы их реализации. Получилось, что лучше всего подходила пошаговая стратегия в HTTP-среде. Начал потихоньку писать движок, придумывать правила, алгоритмы, тестировать, а летом 1997 года запустил dmaland.ru и начал набор игроков в первые партии.

Та игра мало походила на то, с чем имеют дело нынешние императоры. Два вида юнитов, три типа зданий, минимум деталей, с гулькин нос опыта и куча идей. Игра была своеобразным пробным камнем, DMA1. Несмотря на видимую скудность игровых элементов, было проведено девять партий, сформировалось некое комьюнити, люди стали обмениваться информацией, проводить анализ, даже писать руководства. В общем, проект зажил. Со временем пришло понимание, что пора идти вперед, реализовывать имеющиеся идеи, исправлять накопившиеся ошибки. В связи с этим была почти полностью пересмотрена игровая концепция, переписан движок, переделан сайт. Итогом этой работы стало появление DMA2, которую, с некоторыми косметическими изменениями, можно наблюдать сегодня. По сравнению с предыдущей частью игра изменилась кардинально: расширился перечень юнитов, появилась такие войска как кавалерия, лучники, монстры, впервые были введены социальные группы и все связанное с ними (бонусы и беспорядки), в городах добавилось оборонительных сооружений. В общем, правила приобрели почти современный вид. Говорю "почти", так как DMA не статична, наш мир реагирует на происходящее как вокруг, так и внутри себя, и изменяется соответствующим образом. Время от времени мы вносим изменения в правила, добавляем те или иные элементы или, наоборот, исключаем то, чем люди практически не пользуются.

НИМ: Что еще примечательного происходило в мире DMA в последнее время?

ДТ: Прямо сейчас в Метрополии проходит 32 экспериментальная партия, в которой участвуют только ветераны. В ней обкатывается новый элемент пейзажа, леса. Прежде всего, на передвижение по ним у войск уходит больше времени, но есть и некоторые другие тонкости...

НИМ: Подожди, подожди. "Метрополия", "ветераны", а поподробнее можно?

ДТ: Ветеранами называют опытных игроков, а формально таковым считается любой император, завершивший свою первую партию. Территории DMA - это самостоятельные сервера, на которых проходит Игра. На сегодняшний день таких территорий три. Первой была Метрополия, там родилась и жила DMA1, оттуда берет начало DMA2. В настоящее время там обитают только ветераны, первыми осваивающие игровые новшества, к примеру, как уже говорилось, леса. С ростом подписчиков в какой-то момент перед нами встала проблема переполнения сервера, и возникла потребность в расширении территории. Тогда мы открыли еще один сервер, назвав его "Сахалин" и привязав к конкретной территории. Таким образом, появилось возможность апробировать работу с региональными комьюнити. А в конце марта этого года мы открыли "Гардарику", на сегодняшний день основной "новичковый" сервер. Его история только начинается, проходят первые партии, появляются первые ветераны...

НИМ: Ну, в целом все понятно, ответь напоследок относительно своих игровых пристрастий и, может быть, дай несколько советов желающим прославиться в DMA.

ДТ: Если честно, я не сильно жалую современные игрушки. Предпочитая стратегии и, как ни странно, шутеры, свободные минуты я провожу за классической Civilization, Master of Magic, иногда за Total Annihilation и первым Z.

НИМ: Стратегические пристрастия выглядят логично, но шутеры...

ДТ: Шутеры мне интересны, прежде, всего multiplayer'ом. Следовательно, я с удовольствием рублюсь в CS, а также под настроение в классику жанра, Doom и Q1.

НИМ: А советы?

ДТ: Думаю, тактические рекомендации из уст геймmастера будут звучать несколько некорректно, потому что ими я неминуемо поставлю кого-то в преимущественное положение, а правила игры должны быть одинаковы для всех. Но если у ваших читателей возникнет желание узнать о DMA побольше, всегда можно будет договориться о подобном "мастер-классе" с кем-нибудь из ветеранов, уверен, они не откажутся.

НИМ: ОК, на том и порешим. Спасибо за приятную беседу и, надеюсь, до новых встреч.

ДТ: Всегда рад, удачи.

начало
правила
списки
зал славы
партии
глашатай
регистрация
доска
стена
ларец
территории
авторы

1. Место: Дворец Минотавра, 24 неделя

Суммарные потери (боевых единиц): 319

Битва у города Олимпия

	Император	Государство	Флаг	Армия	Кол-во	Потери
winner	Комондор Тзен	Империя Тзен		Старик По Се Хи	78 73 32 7 2 10 34	75 18 24 6 2 10 16
loser	Исмир	Альхабатский халифат		Дети командора Тзена	83 56 66 30 1	82 19 54 12 1

Комондор Тзен:

Одна из самых кровопролитных битв в истории DMA. Полегло 319 боевых единиц с обеих сторон...

Составил Юрий КАТКОВ

American Conquest Fight Back

Во время игры нажмите клавишу [Enter], затем вводите следующие коды:

babki - получить 50000 единиц ресурсов;
victory - выиграть миссию;
viewall - показать всю карту.



Greyhawk: The Temple of Elemental Evil

Начните игру с любыми параметрами из списка:
-nofog - убрать туман;
-startmap # - загрузить карту #, где # - название карты;
-noantialiasing - выключить краевое сглаживание (анти-алиазинг);
-window - начать игру в окне;
-nosound - выключить звук;
-fps - показывать количество кадров в секунду.

Примечание: чтобы запустить игру с нужными параметрами, отредактируйте командную строку в свойствах ярлыка запускаемого файла. Например: "C:\Program Files\ToEE\ToEE.exe " -nofog -noantialiasing -nosound, где вместо C:\Program Files\ToEE должен быть указан ваш путь к игре.



Europa Universalis: Crown of the North

Во время игры нажмите клавишу [Tab] и вводите следующие коды:

DIMMUBORGIR - показывать все здания;
UTOPIA - подавить восстание;
SVENSK - не объявлять войну;
BURP - отменить события;
AIK - потерять $50000;
MANUNITED - получить $50000;
STEFANREHN - включить режим бога;
RICHARDBAD - потерять 1000 очков;
RICHARDNICE - получить 1000 очков;
KILLSTIG - убить Hertig Stig;
KILLVALDEMAR - убить Hertig Valdemar;
KILLERIK - убить Hertig Erik;
KILLBIRGER - убить Konung Birger;
KILLMENVED - убить Menved;
KILLHAAKON - завершить игру.



Lionheart

После обнаружения сундука, перед тем как открыть его, сохраните игру (нажмите клавишу [F9]). Откройте сундук и, если вам не нужно то, что в нем находится, загрузите сохраненную игру. В сундуке окажется новый предмет. Вы можете перезагружаться до тех пор, пока в сундуке не появится нужная вещь.



Gettysburg 1863

Как убрать туман войны.

В каталоге с игрой найдите файл Gettysburg.res, откройте его программой-архиватором (например, WinRAR), извлеките из архива файл env2.dat и откройте его любым текстовым редактором.

Сделайте следующие изменения, сохраните файл и внесите его обратно в архив, заменив старый файл.

Fog 000 00000 000 000 000
Ambient 80 80 90

DirLight 0 -1 0 255 255 255
DirLight 0.5 -1 0.5 255 255 255

TerrainSkySpeed 20
TerrainSkyScale 0.03
TerrainSkyColor 255 255 255 65

Homeworld 2

Открыть все миссии кампании:

В поддиректории игры \\Homeworld2\Bin\Profiles\ найдите папку с вашим профилем (обычно это Profile1), зайдите в нее и найдите файл PLAYERCFG.LUA. Откройте его с помощью любого текстового редактора (сойдет и обычный Notepad), после чего найдите строку "maxmission = x", где x - какое-то число, указывающее, до какой миссии вы дошли в кампании. Поменяйте его по своему желанию на любое другое число до 15 (последняя миссия). Теперь в главном меню игры во время выбора мисии у вас открылись все миссии до выбранного вами числа. Помогает, если вы застряли и никак не можете пройти какую-нибудь миссию.

Получить больше ресурсов и кораблей:

В поддиректории \\Homeworld2\Bin\Profiles\Campaign\ASCENSION\ найдите файл "persist*.lua", где "*" - номер миссии. Этот файл содержит в себе информацию, с какими силами вы будете начинать данную миссию. Откройте файл в любом текстовом редакторе. Чтобы добавить себе денег, найдите в самом конце его строку "RUs =" - указанное следом число и есть ресурсы, выдаваемые вам в начале миссии. Введите вместо него желаемую сумму.

Чтобы получить дополнительные корабли, найдите строку "Squadrons = {", после которой идет длинный список, состоящий примерно из таких отрезков:

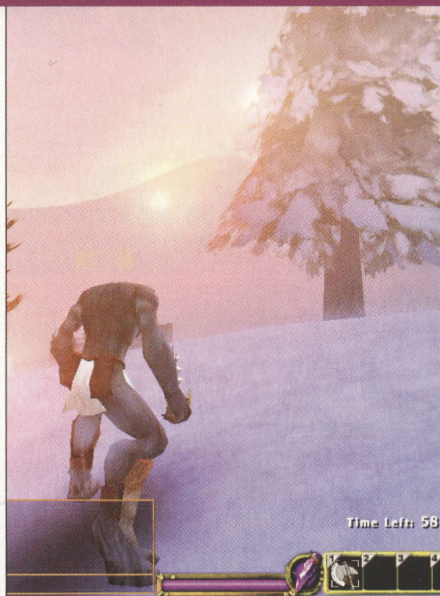
```
{
  index = 0,
  type = "Hgn_AssaultCorvette",
  hotkey = 0,
  teamColourHandle = 0,
  size = 3,
  tactic = 1,
},
```

Каждый такой отрезок описывает, что за корабль появится с вами в начале миссии (в данном случае это Assault Corvette). Чтобы получить десяток таких же кораблей, просто скопируйте и продублируйте (Copy/Paste) этот отрезок в файле желаемое количество раз.

Savage: The Battle for Newerth

Во время игры нажмите клавишу [`], чтобы вызвать консоль, и введите нужный код:

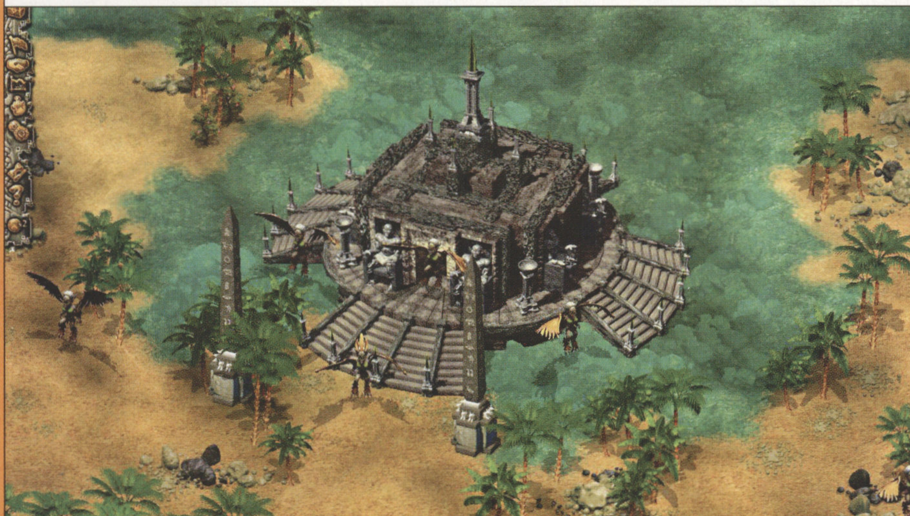
givemoney - получить деньги;
giveplayermoney - получить деньги;
giveseletedplayermoney - дать деньги выбранному игроку;
giveplayermoney # - дать деньги игроку #;
giveexp - получить очки опыта;
kill - самоубийство;
endgame - закончить игру;
suicide - самоубийство;
destroy # - уничтожить объект #;
enterbuilding - войти в здание;
getgameinfo - вывести информацию по игре;
picklocation - переместиться в выбранную локацию;
callvote - собрать совещание;
give # - получить вещь #.



Northland

Вводите следующие коды во время игры:

funlarry - ускорить игру;
funmapverybig - включить паузу;
funmapverysmall - заставить всех войти в дом;
funexplore - показать всю карту.



Deimos Rising

Во время игры нажмите клавишу [`], чтобы вызвать консоль, и введите "supermunki" (без кавычек). Теперь можно воспользоваться следующими кодами:

SHADOWS - включить/выключить тени;
LIMITFPS - включить/выключить ограничение количества кадров в секунду;
VERSION - показать версию игры;
MEMORY - показать информацию по оперативной памяти;
GAMETIME - показать время игры;
DISPLAYACCURACY - показать статистику по повреждениям врага;
ALLLEVELS - получить доступ ко всем уровням;
LIFE - получить дополнительную жизнь;
ACCURACY - абсолютная меткость;
FUNDS - получить деньги;
SCORE - получить очки;
SHIELDS - получить защиту;
MULT - получить бонус.



XIII (демо-версия)

В директории с игрой в подкаталоге System найдите файл user.ini и откройте его любым текстовым редактором. Присвойте коды из списка выбранным вами клавишам. Например, Comma=GOD будет включать режим бога при нажатии в игре клавиши [,] (comma - запятая, англ.):

BeMyMonkey - включить/выключить режим кодов (внимание: этот код должен быть введен перед тем, как вы будете использовать все остальные коды);
God - режим бога;
Invisible - режим невидимости;
Loaded - получить все оружие;
AllAmmo - получить полный боекомплект к имеющемуся оружию;
Phoenix - получить защитный костюм "Phoenix";
FearMe - враги будут вас бояться;
Ghost - режим прохождения сквозь стены;
Fly - режим полета;
Amphibious - возможность дышать под водой;
Walk - обычный режим передвижения;
ToggleInfiniteAmmo - бесконечные патроны;
NextLevel - перейти на следующий уровень;
ToggleSpeed - удвоить скорость;
BehindView - вид от третьего лица;
KillActiveNPCS - убить всех NPC;
KillHitNPC - убить NPC в прицеле;
KillHitActor - убить игрока в прицеле.

Н

Ну это же легкая загадка, неужели трудно догадаться? Если что - смотри стр. 55

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Голодный конвой доедал беглеца

И судьи плакали над ним, но вышку все же дали

★ Жанр **Adventure** ★ Издатель **Psygnosys** ★ Разработчик **Divide by Zero** ★ Даты выхода **1993, 1995**

Дилогия Innocent Until Caught стала для фирмы Psygnosys, увы, не слишком удачной попыткой выбраться на рынок адвентюр. Особенно слово "неудачная" относится к первой части сериала. Одноименный проект, разработанный Divide by Zero, был уж слишком вторичным. Тема космических приключений, отчасти пародийных и отчасти просто юмористических, уже была досконально проработана в Space Quest, и сказать что-то новое в этом плане было трудно. Тем не менее, можно было попытаться и получить то, что вышло: довольно приятную графику, интерфейс, похожий на сиерровские иконки, и избитый сюжет: главному герою, некоему Джеку Т. Лэдду, неожиданно потребовалась крупная сумма денег, чтобы выплатить налоги. На протяжении игры он и выпутывался постепенно из противоречий с налоговой полицией.

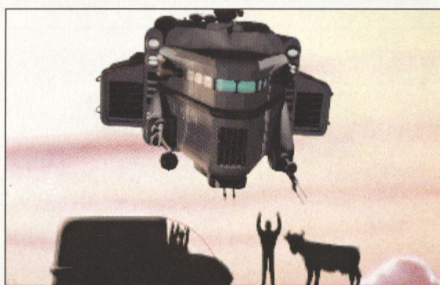
А вот вторая часть (официальное ее название просто Guilty, IUC 2 - удобное для фанатов и разработчиков прозвище) оказалась куда интереснее. Если графика и не изменилась, то сюжет и сама игровая концепция стали куда занимательнее.

Фактически, это две игры в одной, поскольку героев двое: к Джеку Лэдду присоединилась бравая служительница закона Исанна Андропат. "Присоединилась" - несколько неточное слово, на самом деле это он попал в камеру корабля Исанны по обвинению в краже коровы (взят с поличным). Оба героя - и разбитной преступник, male chauvinist pig в третьем поколении Лэдд, и законопослушная феминистка мисс Андропат - доступны для игры. Оба проходят один и тот же сюжет почти вместе (большую часть времени второй герой мелькает на экране в качестве вспомогательной детали, машинки для решения некоторых паззлов или получения информации), но отгадывая разные головоломки. Например, Джек начинает игру в камере. Он выбирается оттуда и путем нехитрых действий ломает гипердвигатель корабля. Исанна же стартует на мостике и вынуждена решать совсем другие проблемы, поскольку Лэдд освободился, испортил все, что можно, "а мне теперь все это убирать".

Сама по себе история занимательна и не слишком изобилует штампами. Есть и довольно забавные моменты вроде отпугивания страшных алиенов вонючими носками или диалогов главных героев, взгляды которых на жизнь прямо противоположны. Надо ли говорить, что к концу они сближаются? Конец, правда, выглядит немного надуманным; такое впечатление, что авторам неожиданно надоело писать всю эту мутотень.

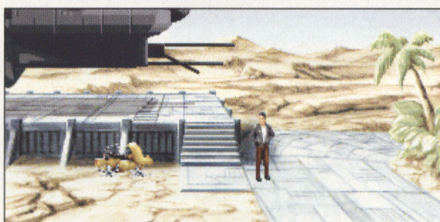


Выбор персонажа


В будущем будут очень серьезно карать за коровонэппинг

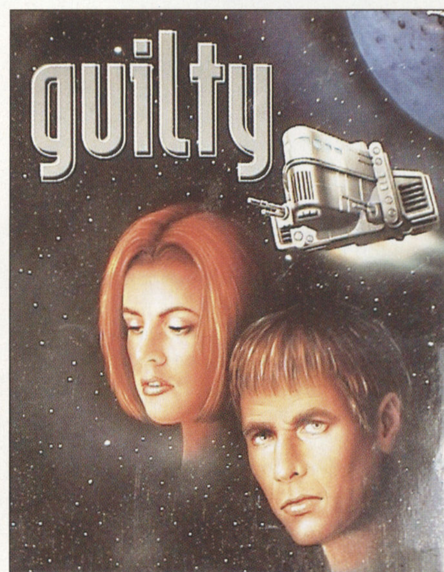


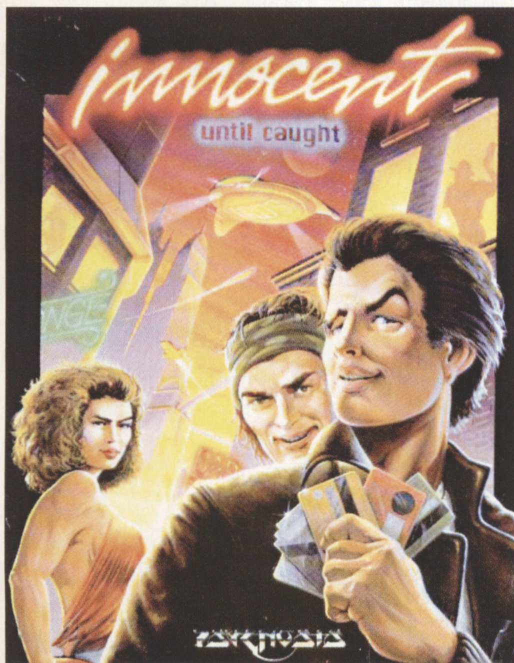
Судьба Исанны - ремонтировать то, что разрушает стихия и Джек Лэдд


Игра не слишком грешит пиксельхантингом, но и это случается. В этой локации, например, спрятан гаечный ключ



А играть в казино придется - надо же вернуть свой корабль!





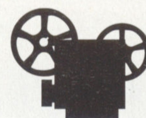
Головоломки оставляют двойственное впечатление. С одной стороны, есть довольно разумные или хотя бы простые и логичные паззлы, а также отличная вставная игра. Игра карточная, со специфическими правилами, научиться которым (и выиграть в итоге!) возможно почти исключительно благодаря решению еще одной головоломки! Есть и маленькие шедевры вроде самой первой головоломки за Джека, благодаря которой он и выбирается из камеры. Очень хороший паззл, изящный и логичный, маленькая издевка над подходом "применяй все подряд на все подряд". Но, увы, не менее половины головоломок как минимум надуманны или нелогичны, а как максимум - и то и другое вместе. Уровня, когда нелогичность превращается в антилогику (см. Secret of Monkey Island) с собственными (по своему простыми и понятными) законами, Guilty не достигает (причем отметим, что аналогичные, если не большие проблемы наличествуют и в первом Innocent Until Caught). Так что удовольствие от игры оказывается несколько подпорченным.

Покупатели примерно так и подумали и большого желания голосовать кошельком не высказали. Divide by Zero выполнила недопустимую операцию и, правда, закрыта не была, но квестов больше делать не пыталась. А компания Psygnosys все же решила попытать счастья еще один (последний) раз. Этот последний, растянувшийся на две очень и очень неплохие игры, раз был куда более удачным, ибо играми теми стали первые два "Плоских Мира" (он же Discworld). Корпорация больше не издавала адвентюры, но вряд ли именно это послужило причиной ее последующей кончины. Н


Z-ZONE

Константин ИНИН aka Гуру БРАМИН

Наташа Ростова: *The Angel of Darkness*



Когда LucasArts поддержала выход первого эпизода "Звездных войн" сразу тремя игровыми релизами, мы еще слегка удивлялись. Сейчас блокбастеров без "игр по мотивам" просто не бывает. Matrix, Hulk, X-Men, Spiderman – если фильм допускает стрельбу и беготню, будем стрелять и бегать.

А что, если нет? Что, если бы игры появились 30 годами раньше? Славные времена отечественного кинематографа – в сопровождении компьютерных игр. Как бы это выглядело?

1943 год. В результате блестяще проведенной операции отдела внутренних расследований СС Штирлиц раскрыт. Игра окончена, но остался один шанс. Полковник Исаев не собирается дожидаться ареста в своем кабинете. Маузер, пять патронов, здание, набитое эсэсовцами, и только одна жизнь: теперь ни у кого не возникнет вопроса, зачем Штирлиц идет по коридору.

Что-то вот в таком духе. Надо же как-то выкручиваться сюжет. Впрочем, по тому же Штирлицу можно сделать и триллер.

Ходят слухи, что в гестаповских подвалах оживает древнее зло. Странные звуки доносятся по ночам, дикие собаки, раньше жившие здесь, обходят стороной мрачное место, а высшие чины запрещают даже разговаривать об этих "глупых легендах", хотя никто и не знает толком, что за легенды. Ощущение опасности носится в воздухе; Максим Максимыч Исаев...

Впрочем, стоп. Какой, к черту, Исаев?

Однажды рядовой солдат немецкой армии, стоя на своем посту, замечает странный свет в одном из окон: он явно не электрический, но пламя это горит слишком ровно, а цвет отливает странной синевой. Ганс делает первые шаги в сторону этого света, еще не подозревая, что теперь судьба третьего рейха в его руках.

Вот. Мы же можем играть за две стороны. Немцы имеют право на своих героев. В этом ключе можно попробовать сделать что-нибудь со, скажем, "Бриллиантовой рукой".

Окажитесь на стороне контрабандистов и поймите, как непроста жизнь главаря преступной группировки. Срывы сроков, проблемы с визами, конкуренты, не говоря уж об уникальной фигуре Семена Семеновича Горбункова, который всегда может встретиться на вашем пути. Вы думали, что у преступного бизнеса проблемы бывают только с властями. Пройдите путь от простого пассажира простого советского лайнера до подпольного миллионера. Позвольте себе шампанское по утрам!

Именно так. Семен Семеныча в главные герои – это слишком просто. Он и в фильме хорош. А "позвольте себе шампанское по утрам!" - это, наверное, 1С. Хотя нет, много юмора; это "Бука", которой повезло с копирайтером, работавшим для обложки.

А Семен Семеныча можно оставить какой-нибудь проще относящейся к разным вопросам конторе, которая сделает, допустим, эротический квест.

Семен Семенович Горбунков попадает в необычную для себя ситуацию: в магазине, на улице, в кафе – везде ему встречаются соблазнительные красотки, явно пытающиеся привлечь его внимание. Непонятно, что нужно им от простого советского труженика, но совершенно очевидно, чего может в этой ситуации хотеть простой советский труженик. Правильно построить беседу, не дать девицам овладеть ситуацией, не попасться в лапы управдому и увидеть-таки застежку от бюстгальтера – непростая, но весьма увлекательная задача.

В самом деле, нужно задуматься, кто какие фильмы себе разобрал бы. Та же "Бука" пошла бы по народным вариантам. Сделала бы из "Белого солнца пустыни" пару аркад: прыгая по цистернам, откапывая Саида из песка (с веселым таким звуком) и уворачиваясь от пуль Абдуллы, маленький забавный Петруха спасает гарем; Сухов появляется между уровнями для брифов. Скорее всего, в виде писем Екатерине Матвеевне. Из "Посторонним вход воспрещен" сделали бы Sims.

Жаркое лето, яркое солнце, теплое море - и веселые, шумные, непоседливые ребятишки. У каждого – свое лицо и характер, свои интересы, потребности и желания. Попробуйте управиться с этой толпой! Они дружат и ссорятся, исправно ходят на линейки и









сбегают из постелей после отбоя, становятся лидерами компаний и грустят по родному дому. Вы помогаете им. Сделайте жизнь своих sims...

Или как бы они их назвали? Ребятенки? Пионерята? Пионерчики?

...жизнь своих пионерчиков такой, какой захотите вы; но помните — они тоже в чем-то живые.

Часть "они тоже в чем-то живые" явно позаимствована из западной аннотации. Да и вообще не исключено, что "Пионерята" - это движок какого-нибудь западного симулятора, локализованный "под фильм". Впрочем, сдается мне, такие вещи все же больше любят делать питомцы "1С".

"1С" с ее серьезным подходом пришлось бы, кстати, непросто! "К-Д ЛАБ" ни за что бы меньшее, чем Тарковский, не взялась бы. Это я даже боюсь и представлять себе. Возможно, рассматривалась бы еще серия Захарова и Горина (по мотивам Шварца - "Обыкновенное чудо", "Тот самый Мюнхгаузен", "Убить дракона"); но, во-первых, все это, кроме разве что "Убить дракона", для "К-Д ЛАБ" недостаточно тяжело. Во-вторых, серию бы перехватил "Нивал". И с чем-нибудь скрестил бы. Скажем, с "Родней" или "Москва слезам не верит".



Монументальность сюжета самых душевных фильмов отечественного кинематографа и отыгрыш...

Виноват, уникальный отыгрыш.



Монументальность сюжета самых душевных фильмов отечественного кинематографа и уникальный отыгрыш, пронизанный философской глубиной захаровского кино.

Естественно, присутствуют ролевые элементы. И обстоятельно проработанная система трансформации в 10-15 разновидностей крыс, медведей, статуй и так далее.

Тот же "Нивал" может легко окучить "Чапаева". Там вообще все понятно.



Белые. Красные. Зеленые. Бесцветные. Сдвиг астрала переместил революцию в новое измерение. Здесь — все по-другому. Здесь ты можешь потерять самое ценное — себя. Если ты подчинишься, тебя изменят навсегда или уничтожат. Ты станешь марионеткой, если не сумеешь завладеть силой своих новых врагов. Подчини себе магию этого измерения и узнай, на что способен. Готовься к новому приключению в мире революций и контрреволюций.

Далее – список фичей. Десятки героев на основе реальных исторических "батек". И все. И плакали наши с редактором идеи "переправы через водные препятствия, в том числе реку Урал" и "возможность точечных поражений – отомстите за Чапая, раньте Махно в ногу".

Второстепенные фильмы поделят 1С и "Бука". Что-то достанется "Руссобиту" - что именно, затрудняюсь сказать, у него лицо только формируется. "Руссобит", наверное, смог бы из "Зоны особого внимания" хороший шутер сделать. Не такой очевидный хит, как "Пираты XX века", но крайне качественный.

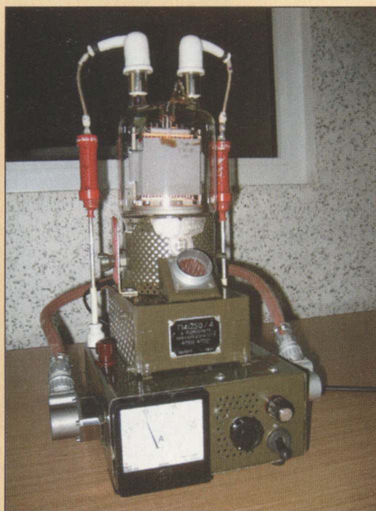
И, наконец, кто-то обязательно должен сделать из рязановского кино серию концептуальных игр. Ну, ведь так и просится:

Гараж. Дипломатия

Нехватка одного места на 15 человек — это разве проблема! Попробуйте договориться, когда претендентов столько же, а мест все три! Убеждайте и угрожайте. Подсиживайте и заключайте союзы. Живые люди за другими компьютерами в стратегическом режиме или компьютерные модели психики в аркадном - и в том, и в другом случае только тонкое понимание внутреннего мира каждого участника спора может привести вас к желанному призу: дому для вашего "железного коня".

Н

В мире загадочного



АРБОС/P-Tech. (Аналоговый Репетитор с Болевой Обратной Связью by Perimeter TECH.) был создан в калининградском НИИ K-D LAB. Сотрудники, съевшие не одного бибурата, составили "10 фактов про девайс, один из которых не соответствует действительности".

1. Девайс-дизайнер, черная работа - Михаил "ChSnark" Пискунов. Главный инженер, разработка и пайка схем - Алексей "Ivn" Иванов. Участвовал - Сергей Куницын.

2. Главный элемент девайса - генераторный пентод ГУ-81. Эта лампа входит в инсерты к альбому Vishudha Kali "Myths about Srontgorrth" (LTD 02/25 special box edition with bonus) Fight Muzik/UltraWays 2003 г.

3. Официальное название девайса - Аналоговый Репетитор с Болевой Обратной Связью by Perimeter TECH, то есть сокращенно АРБОС/P-Tech.

4. Диодный мост для регулятора мощности взят из танковой рации.

5. Индикатор питания на лицевой панели взят от индикатора "Внимание! Противник подслушивает" полевой рации.

6. Внутри корпуса 2.5 метра не самых тонких проводов.

7. "У ней внутри неонка".

8. Идея двух элементов девайса бесстыдно заимствована у Power Armor (Fallout).

9. При срыве генерации пиковая потреблямая мощность оценивается в 1.5 КВт.

10. Девайс может быть полезен в быту.

Какой из этих фактов не соответствует действительности?

Ответ найдете на странице 174.

Н

Почта

А вот тема для конкурса: Вы на каждой обложке печатаете логотип "PC only and forever", можно этих логотипов по всей обложке раскидать (или по всему журналу), заставить читателей посчитать их и самому глазастому дать приз.
Мыслю генерил [Ak-47]Gosh

Итак, свершилось. Наступил самый загадочный и страшный месяц в году. Месяц, когда неминуемость близкой зимы повергает в ужас и депрессию таких неженок, как я. Впрочем, с вашими письмами особо мерзнуть некогда: одна идея конкурса "посчитай логотипы" чего стоит! Так и представляю себе: подложка для журнала, сплошь утыканная мелкими-мелкими логотипчиками, тысячи читателей с лупами в руках и выпученными глазами и мерзко хихикающая редколлегия. А что - нормальный конкурс. Главное - умный и познавательный.

Примерно в этом же духе и остальные предложения. Вот с ними-то я вас сейчас и познакомлю. Авось, вместе сумеем отобрать достойные, отделить, так сказать, зерна от плевел. Хотя, если говорить честно, все плевела я уже отобрала без вас и вашему вниманию традиционно представляю только самое достойное.



Ацтой номера!

Прочитав, minipreview по "Sniper Elite" я был не просто взбешен, я был в ярости. Полностью согласен с автором статьи, эта игра откровенный маразм. Этот проект не достоин, ни какого внимания, как собственно и выхода в России. Мы ничего не потеряем, если "Кемпера" запретят в нашей стране, лично я буду рад. Что!? Просто бойкотировать игру? Нет! Разработчики из Rebellion перешагнули грань дозволенного. Они должны знать, как отнесутся к их игре на родине освободителей от фашизма. СМЕРТЬ ПРОЕКТУ SNIPER ELITE! СМЕРТЬ (далее автор сего письма представляет падающий самолет на офис Rebellion ... ...11 сентября.... Тьфу! Кто-нибудь выключит этот чертов телевизор!?)! В связи с этим - предложение. Я предлагаю ввести новый раздел с названием "Отстой номера" или "Худшая игра в номере". Где будет размещен review игры, которая в реале заслужила, а не та у которой рейтинг меньше. Если по какой-то нелепой причине "Sniper Elite " попадет на полки магазинов, то быть ей в такой рубрике вечно. Как идея?

Кулаков Вячеслав aka kr@ft

Воспользуемся опытом музыкальных телеканалов, где передачи с самыми отстойными клипами имеют, как правило, наибольший рейтинг. Только вот одна проблема - ведущий рубрики. Ведь на его неокрепшую психику выльется столько игровых помоев, сколько нормальному человеку не выдержать. Или это должен быть кто-нибудь стрессоустойчивый (Жилин, ау!) или нам придется менять ведущего рубрики раз в три-четыре месяца, списывая предыдущих по инвалидности и направляя их на реабилитацию в дурку.

Следующее письмо меня порадовало. Очень. Доброе такое...

Откровения маньяка

Странное дело получается - играет человек играет, не задумывается о последствиях для окружающих людей своего увлечения. Я тоже раньше скептически относился к сообщениям о попытках геймеров сворачивать за угол дома поворотом головы или таранить двери с упрямством баранов. А не все так просто. Еду я в машине (за рулем) и появляется иногда такое гаденькое желание - попробовать, что же это такое - "мясо" пешехода на капоте. В притирку к нему подъехать, содрать кожу о переднее крыло, чтобы такие полосы на бедре были, как от когтей или наждачной бумаги. Пока сдерживаюсь, ищу выход из ситуации - меньше езжу за рулем. Хорошо при этом не хочется пострелять по "Бегущему человеку" (или плохо? мало играю?). Я не утверждаю, что игры воспитывают насилие (пока не утверждаю), но любопытство - а что будет, если...? возникает совсем нездоровое. И кажется, что можно "загрузить" сэйв и попробовать еще или просто восстановить предыдущее состояние - но



Главный герой веселой игры Sniper Elite, расстреливает в спину советских солдат

ведь сделанного не исправишь (хотя машину - в автосервисе, человека - в больнице). В общем, если увидите, что водитель авто присматривается к вам с блеском в глазах или с сосредоточенной мордой пытается нежно прижаться к вашему телу, хотя места для проезда хватает, то знайте - это не "чайник", а "безобидный" геймер. Надеюсь, я один такой и не потерян для общества. Так что обещаю - лечиться, лечиться и лечиться (хотя людей и не очень люблю - за что их любить-то - особенно соседей).

Денис

И ведь что самое интересное - я и сама регулярно испытываю нечто "такое"... любопытствующее... Но могу успокоить Дениса (да и себя заодно) - грань между "может" и "свершилось" у нормального человека никогда не сотрется. И даже исполненной решимости поиграть в Carmageddon водитель в последний момент двинет по тормозам... и будем надеяться, что не ошибется педалью.

Как купить по сети

Сорри за то, что я такой ламер, но я не знаю, что, где и как покупать по инету. Т.е. что и где знаю, не знаю подробностей, т.е. всякие там гарантии, что товар дойдет до места назначения (все-таки русский человек привык товар щупать своими руками перед покупкой), какие системы платежа принимаются (про ВебМани хоть что-нить рассказали хоть, или про ПайПал, а еще самому интересно - если написано, что визу принимают, виза электрон сойдет?) и т.д., т.к. кой-что прикупить хочу... и не хочу чтоб кинули. И вроде не я один такой (имена таких же приводить не буду за ненадобностью, пусть сами пишут :)).

горящий паровоз phoenix

Не спорю, тема актуальная - все больше моих знакомых обзаводится кредитками и самостоятельно закупает интересные штуки за рубежом нашей необъятной Родины. Но вот насколько уместно будет писать об этом в журнале - не знаю. С одной стороны, дело действительно важное и нужное, а с другой - бесценное пространство. А самый главный аргумент "против" вот в чем. Пока нет настоятельной необходимости что-то закупать, вопросов может быть масса. Но как только пришла пора что-то действительно сделать, тут же найдутся и знакомые, у которых можно спросить, и хелпы разнообразные, и службы технической помощи, которые с радостью ответят на все вопросы. Это как с получением визы - можно об этом читать и рассказывать, но стоит один раз попробовать и все станет понятно.

Тема следующего письма была адресована Артельщикам. Но я ее нахально перехватила и решила представить вашему мнению.

Аргументы не играть

Позволю себе предложить Вам очередную тему для обсуждения: "Почему я должен играть в сетевые игры?". Я подсел на Инет около 4х месяцев назад. И откровенно говоря, вижу использование оного исключительно в работе. Т.е. кто связан с потреблением большого количества инфы (журналисты, программеры, почтовики и т.д.), тот просто дышать без него не может. А простому юзеру тратить деньги ради картинок, музыки и видео (проще читать ваш журнал с дисками или купить диск с музоном в магазине...) как-то не вижу смысла. Я может не живу в Москве или Питере (г.Рязань всего в 200 км от Москвы), поэтому мне жаль больше $20 в месяц.

Другая причина не играть в Инете: зачем мучиться с подключением; связью; багами и глюками в Инет-играх; новыми патчами, которые могут все твои труды в гроб загнать, когда есть сингл "Моровинда" заменяющий DAoC, "Дьябла: ЛоД" - ее на Баттл.нете и т. д. Да и есть клубы, где можно поиграть по сети с друзьями.

Следующая причина: с появлением локализаций игр, мой слабый английский приказал долго жить (а ведь когда то играл на Синклере исключительно на забугорном языке, других-то игр не было), а ведь общаться в сетевых играх приходится постоянно.

Ваши скрины выглядят прикольно - русская речь латинскими буквами - очень даже по-русски. По этому поводу есть одна мыслишка. Я конечно программист, но как реализовать ее? Дело в следующем: в сетевых играх необходим языковой транслятор, т.е. не важно на каком ты языке изъясняешься. Если ты француз, пишешь на своем языке, а у русского игрока транслятор переводит эту фразу в кириллицу. Таким образом армия пользователей данного продукта увеличится. Или ждать пока весь мир не заговорит на одном языке (ох не дожить мне, не дожить).

Еще одна причина - работа (мне 30). Ночью все нормальные люди должны спать. Днем работа, ночью игра => можно ножки протянуть (примеры были в Корее и других странах).

Единственный плюс: это любопытство. Нашел у себя в архиве Нави №2(45) за 2001 год. Статья про РусБарба дала мне столько адреналина (знай наших!., я в сингле DII: LoD потом и кровью имею: Некра - 43, Сорку огня - 43, Сорку льда - 42,

Палада - 16 и Друида -18), что я взялся за это письмо. Переделав пословицу: "Любопытство до виртуальной жизни доведет", думаю что этот плюс перетягивает одеяло на себя у всех негативных моментов данной темы. Но, боюсь, узнав запретный плод, буду периодически садиться за синглы "Моровинда" и "Дьяблы", продолжая вырезать монстров и воспитывать своего аватара.

Если Вы, уважаемые, убедите меня да и других читателей, что игры в Инете заслуживают внимания с НАШИМ УЧАСТИЕМ в них, то Инет-читатели будут Вам благодарны. Будет не лишним рассказать технологию подключения к таким играм (например DAoC или играм на battle.net), т.е. к чему готовиться и сколько это стоит, как с моральной, так и с финансовой стороны.

Василий Кузнецов ака Basil Smith

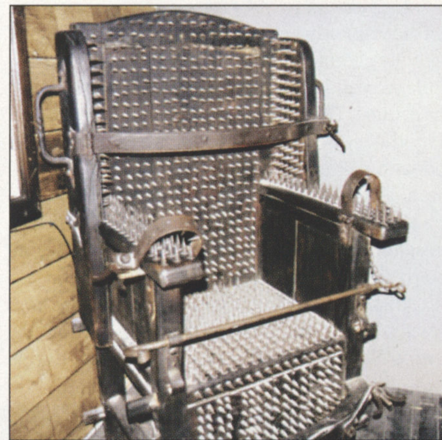
Мда, звучит весьма убедительно. Так и хочется подробно раскрыть эту тему в методичке и вручать для обязательного прочтения всем "заигравшимся". Авось поможет... Но вот в чем дело: не захотят "танцующие-в-сети" слушать глас разума. Хоть ты им прямо в ухо кричи! Если человека зацепило - все, кранты. Пока не отпустит, ничего не сделаешь.

Ну а сам вопрос Василия выглядит прямой провокацией: мол, сам я не причастен, но буду рад, если меня переубедят. И пока в редакции спорят, кому переубеждать автора письма, я предлагаю вам, незаменимые мои, высказаться по этому поводу. Уверена, что объединенными усилиями несметной братии читателей Навигатора, мы сумеем открыть для Василия волшебный мир онлайновых игр.

Читатель - читателю:

Дарова всем геймерам! Кто будет переписываться со мной на любые темы, особенно игры?

Пишите на wyrmhawk@mail.ru. Обязательно отвечу!
Zaur aka hilander



Один из способов убеждения в том, что за онлайновыми играми - будущее

Не зовите дварфов гномами!

Сперва хотел бы выразить глубочайшую признательность редакции за статью про Профессора. Приятно, черт возьми. ИМХО от нее отрезали вторую часть (про игры), было бы ненамного хуже. Так же большое спасибо за "Правду жизни". Даже не знал что делать, плакать или смеяться. История варкрафта тоже очень понравилась, почти Сильм)).

<...> И последнее. Хватит называть Гномов дварфами! Все-таки Dwarfs - это гномы, а Gnomes - карлики. Не спрашивайте почему, сам не знаю, но это так. Если вы ко мне прислушаетесь, то я, как член Интернет Клуба Гномов, скажу вам большое "спасибо".

Mo_the_Dwarf



Странно, но у меня в наличии имеется немного другая информация. Гномы - это персонажи народного эпоса, типичные друзья Белоснежки. А вот дварфы - карлики. Причем, в дословном переводе. Профессор использовал это слово для обозначения одного из народов Средиземья. А со времен AD&D выделены два различных народа: дварфы - крепкого телосложения, не очень обаятельные, но зато хорошие мастера и воины; гномы - хитрые маленькие существа, живущие в лесах и специализирующиеся на иллюзиях. Ну а в русских переводах все напутали и стали называть дварфов гномами.

Впрочем, про Белоснежку я не уверена - может, с ней именно дварфы и тусовались.

Мда, в общем, как я и предупреждала в начале, октябрь - самый депрессивный месяц. Столько тем про насилие, запреты и маниакальное настроение, что жутко становится перечитывать все, что мы тут с вами написали. Впрочем, напоследок нас ждет чуть более приятная тема: очередное письмо от постоянного автора. Как всегда - интересное и занимательное.

Ну вот и все. Письма прочитаны, домашнее задание выдано. Можно передохнуть до следующего месяца - есть очень большое подозрение, что в следующем номере работы будет немало. По крайней мере, содержание этой почты позволяет на это надеяться.

P.S. Орфография и пунктуация читательских писем с трудом, но сохранена

От маниакально-депрессивного психоза страдала
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Н

Без комментариев

Не далее как вчера, стоя под августовским небом, оторвав глаза от 92-ой страницы "Навигатора...", задался я вопросом, к содержанию журнала оформлению его и т.п. аспектам, его касающимся, отношения прямого не имеющим (хотя обычно к середине прочтения очередного номера таковых вопросов набирается довольно). А спросил я себя вот о чем: почему RA'ам и C&C'ам я всегда предпочитал WarCraft? почему милее любого комбат-сима, или новомодных стелф-экшнов, или псевдоисторических FPS мне Heretic, Witchhaven и American McGee's Alice? отчего Commandos в моих глазах и рядом не стоял с Icewind Dale или Ruins of Myth Drannor? Как видите, жанры совсем разные, да и не жанровая принадлежность сравнивается - не в ней дело. Ответ на свой вопрос я дал довольно быстро и он, разумеется, не был для меня неожиданным. На кой, спрашивается, ляд (выражение вполне литературное, заимствовано у классиков, см. "Град обреченный" или "За миллиард лет до конца света"... запамятовал) мне играть в Operation Flashpoint, если телеэкраны только им и пестрят и радиоэфир им же насквозь пропитан? К чему мне глобальные экономические стратегии, мне, юниту одной из них? Чтобы самому почувствовать себя стратегом, а не фишкой в его руках, урвать кусочек виртуального суррогата могущества? А оно мне надо?.. Нет, не спорю, кому-то, может, и надо... А еще за "контров" или "терроров" погонять - куда как интересно.. Впрочем, не мне, видевшему CS с расстояния 1,5 метра от дисплея от силы секунд двадцать плюс скриншоты в НИМ, судить.

Захочу поиграть в tycoon - поступлю на курсы менеджеров. Возжаждет душа combat-sim'a - в армию пойду. Постратежить приспичит - совершу подвиг, командиром сделают. И все - через реальный хардкор, никаких тебе сейвов, тупого AI, жалоб на управление, завышенные системные требования: самый совершенный процессор венчает мое тело; самый чувствительный контроллер пишет сейчас эти строки; самые продвинутые боты, самые детализированные объекты и ландшафты, умопомрачительные визуальные эффекты - все это вокруг меня.

А вот ордой орков поуправлять мне никто не даст, при всем моем и его, благодетеля, желании. И, будучи хрупкой девочкой, тесаком тушки карточные покромсать тоже. И спеллы, сколько, в ванной запершись, ни пробовал, не кастуются. Может, непрокачанный я, уровнем не вышел, или класс вообще не тот. Но ради того, чтобы хотя бы попробовать, как оно - ЭТО, я готов по нескольку часов в день прощать Искусственному Идиоту его необезображенность интеллектом, куцесть оптических лапок красноглазому грызуну и плоскость взглядов - дисплею. Ибо по нашу сторону последнего ОНО не бывает. Не пролезает, что ли?..

Moteuchi-kun

Хотя нет, лучше посмотри на странице 167

Теперь я могу сделать это тремя разными способами

БЛАНК ЗАКАЗА

Почтовый индекс____________Адрес________________________

____

Ф.И.О.____

Телефон____________E-mail________________________

Подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Ноябрь	2003 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Декабрь	2003 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Январь	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Февраль	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Март	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑
Апрель	2004 г.	55 рублей ❑	90 рублей ❑	100 рублей ❑

(*отметьте нужные варианты* ☑)

ИТОГО ____________________ руб.

(*укажите общую стоимость подписки*)

Всем, оформившим полугодовую редакционную подписку на журнал "Навигатор игрового мира" с компакт-дисками или DVD на полгода – подарок! – игровой компакт-диск от компании Бука или "1С". Диск рассылается в течение срока подписки.



Внимание! Диски DVD читаются только в дисководах DVD ROM

Навигатор Игрового Мира это:

- 6 лет игрового стажа;
- интервью с легендами индустрии;
- объективная и своевременная информация;
- необъективная Z-zone;
- большой и красивый двухсторонний постер;
- 2CD и DVD-диск, заполненные последними демо-версиями, патчами, видео и многим-многим-многим другим;
- ваш любимый журнал, разумеется.

Варианты подписки на журнал Навигатор Игрового Мира:

1. По объединенному каталогу "Пресса России"
2004 первое полугодие
(зеленый каталог, страница 341)
38888 без CD
29666 + 2CD
10323 + DVD



2. По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы"
2004 первое полугодие
(красный каталог, страница 385)
82561 без CD
82562 + 2CD
82563 + DVD



3. Оформить редакционную подписку
(подарочный диск получают только читатели, оформившие редакционную подписку на полгода)

Для подписки на журнал "Навигатор игрового мира" необходимо:

1. Оплатить стоимость подписки в ближайшем отделении сбербанка РФ по следующим реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг"**
Расчетный счет **№ 40702810300062967801 ИНН 7703205156**
В КБ "Содбизнесбанк" г. Москва
Кор. счет 30101810500000000662, БИК 044525662
Назначение платежа:
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" на ________________ мес.
(Укажите срок, на который хотите подписаться)

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **744-67-87** и электронной почте **navigat@aha.ru**

3. Оплату производить только в отделениях Сбербанка РФ.

4. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом

5. Срок подписки на конверте указывается с учетом последнего месяца подписки включительно

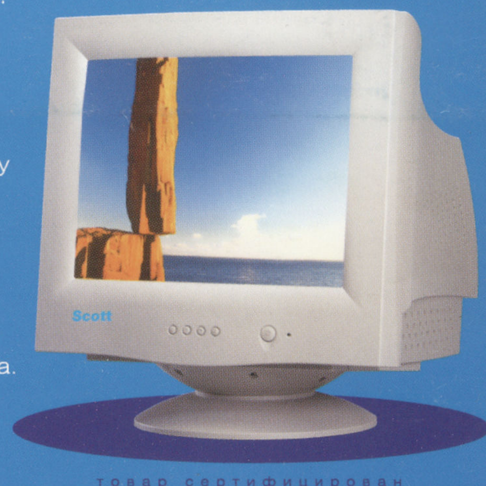
Настоящая немецкая марка!

Scott®

the digital cleverness

Искусство равновесия

Какой монитор для компьютера Вы хотели бы иметь у себя дома, на работе в офисе?
Современный - по последнему слову науки и техники. Безопасный для здоровья. Надежный. И при этом недорогой.
Верно?
А ведь **это вполне реально!**
Мониторы с торговой маркой **"Скотт"** сочетают в себе все признаки по-настоящему высококачественной техники: четкое контрастное изображение на экране, яркие цвета, эргономичность, стильный дизайн, соответствие стандартам безопасности TCO-95, TCO-99, трехлетняя гарантия и уникальная возможность обмена в течение 1 года.
И все это за весьма и весьма невысокую цену!
Вот действительно толковый немецкий подход к вопросу равновесия цены и качества.
Согласитесь, для тех, кто хочет тратить деньги разумно,
монитор Scott - просто находка.
Так стоит ли еще раздумывать?



товар сертифицирован

Москва, ст.м. "АЛЕКСЕЕВСКАЯ", Звездный бульвар, д. 21; торговый зал: (095) 797-5775 (6 линий); оптовый отдел: 797-5790 (4 линии);
факс: 215-2057; E-mail: sales@rus.ru; info@rus.ru

Вы можете купить лучшие модели мониторов **Scott** по лучшим ценам у наших партнеров:
Владивосток (4232): Компания Лион 225-700; **Воронеж (0732):** Информсвязь – Черноземье 533-553; **Екатеринбург (3432):** Оптиком 51-08-65; **Иркутск (3952):** Ве-Три 20-40-00; **Москва (095):** Flake 236-9860, NIX 216-7001, Вентура 361-9884, Клондайк 979-2174, Oldi 232-3009, Диан 262-10-64, Скид 232-33-24, Техмаркет Компьютерс 723-8130; **Нижний Новгород (8312):** Русский Стиль НН 721-772; **Нарьян-Мар (81853):** Спутник 2-39-25; **Самара (8462):** Ноос-Плюс 222-006; **Санкт-Петербург (812):** Техником 315-6963; **Смоленск (0812):** Новая Цефея 552-332; **Тверь (0822):** Визард 423-333; **Ульяновск (8422):** Ультрамарин 411-141; **Чебоксары (8352):** Алеф 234-681

Русский Стиль®

http://www.rus.ru

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru







ФИРМА «1С»

© 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



NIKITA

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Беренгов пр, 8/1;
ул. Шоссейная, 11;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
м. Марьино ТК, павильон №19;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24 «а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1;
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная д.128, кор.3;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4 ;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул. Фабричная 4, оф. 311;
Академгородок, ТЦ, 2 этаж;
ул. Ватутина, 27;
ул. Челюскинцев, 15

Одесса
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9

Орск
ул. Краснознаменная, 64

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»
ул. Серафимовича, 79, оф. 17, Компания «Энджин»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ул. Зои Космодемьянской, 7

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Дигтер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. 70 лет Октября, д.41А Т.Д. «Алеся»;
пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянский»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»

Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57

Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3

Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.